

Universidad Externado de Colombia

Maestría en educación

La cibercultura en la Biblioteca: Favoreciendo procesos escritores

Tesis para obtener el grado de:

Maestría en educación

Énfasis:

Aprendizaje de la Lecto-escritura y las Matemáticas

Línea de investigación:

Pedagogía y didáctica del lenguaje, las matemáticas y las ciencias

Presenta:

Ana Téllez Vallarino

Asesor:

Cecilia Dimaté


Bogotá. Colombia, febrero de 2018

CONTENIDO

Introducción	13
1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	16
1.1 Planteamiento del problema	16
1.2 Antecedentes del problema	18
1.3 Pregunta de investigación.....	20
1.4 OBJETIVOS	21
1.4.1 Objetivo general	21
1.4.2 Objetivos específicos	21
1.5 JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA.....	21
2. MARCO DE REFERENCIA	24
2.1 Cibercultura y educación.....	25
2.1.1 Interactividad	26
2.1.2 Comunidades Virtuales.....	27
2.1.3 Inteligencia y construcción colectiva del conocimiento	28
2.2 Escritura digital	32
2.2.1 El Hipertexto.....	35
3. DISEÑO METODOLÓGICO.....	37
3.1 Tipo de investigación	37
3.1.1 Herramientas en la etnografía virtual	38
3.1.1.1 Observación participante en línea.....	39
3.2 Corpus de la investigación	40

3.3 Unidad de análisis	40
3.4 Matriz de categorías de análisis	40
3.5 Instrumentos y recolección de información	42
3.6 Consideraciones éticas	45
4. ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN Y HALLAZGOS.....	45
4.1 Análisis de la información por categorías	46
4.1.1 Cibercultura y Educación:	46
4.1.2 Escritura digital.....	51
4.1.3 Hallazgos	58
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	59
REFERENCIAS.....	63
ANEXOS	65
Anexo 1: ESCRITURA DIGITAL.....	65
Anexo 2: Uso de elementos multimodales	66
Anexo 3: Formato Habeas Data	67

Resumen Analítico en Educación-RAE

	Resumen Analítico en Educación - RAE
	Página 1 de 12

1. Información General	
Tipo de documento	Tesis de grado
Acceso al documento	Universidad Externado de Colombia. Biblioteca Central
Título del documento	La cibercultura en la Biblioteca: favoreciendo procesos escritores
Autor(a)	Ana Téllez Vallarino
Director	Cecilia Dimaté
Publicación	2018
Palabras Claves	Cibercultura, escritura digital, escritura multimedia, elementos multimodales, comunidades virtuales, inteligencia colectiva, interactividad, interconectividad, hipertexto, plataformas virtuales, Scratch, Biblioteca pública, cibereducación, etnografía virtual, narrativas alternativas.

2. Descripción
La presente investigación se desarrolla bajo la línea de Pedagogía y didáctica del lenguaje, las

matemáticas y las ciencias, considerando que, como propósito principal pretendió generar un espacio de análisis sobre la influencia de la Cibercultura para el desarrollo de los procesos escritores digitales, los cuales contribuyen significativamente en la práctica pedagógica y la didáctica del aprendizaje, favoreciendo espacios en red de gran interés para los niños y jóvenes del mundo globalizado.

El objetivo principal del trabajo de investigación para la línea, es demostrar la necesidad que existe en espacios de formación complementarios como lo son las bibliotecas, de articular los procesos formativos escritores con plataformas virtuales que fomenten el uso de la escritura desde recursos digitales, una forma de acercarnos a la realidad de niños y jóvenes que tienen la necesidad de escribir, pero desde sus entornos.

Para esto, surgen las preguntas, ¿qué ocurre con una escritura digital que a diferencia del libro es escrita a muchas manos y por su capacidad de viajar en red nunca tiende a finalizarse?, ¿cómo diferenciar a un autor del libro impreso a uno digital?, ¿qué se debe saber cómo docentes a la hora de socializar un texto que se encuentra en un sitio web?; estas y muchas otras indagaciones que se irán resolviendo en el desarrollo de esta tesis de grado, son los aportes que le van a quedar a una línea de investigación que se enmarca en la escritura desde cualquiera sea su enfoque.

3.Fuentes

Ameigeiras, R. (2009). *El abordaje etnográfico en la investigación social*. En Vasilachis, Estrategias de investigación cualitativa. Barcelona: Gedisa.

Ardévol, E., Bertran, M., Callén, B., & Pérez, C. (2003). *Etnografía virtualizada: la investigación*

participante y la entrevista semi-estructurada en línea. Revista Athenea digital (3). Universitat Oberta de Catalunya. Disponible en www.raco.cat/index.php/Athenea/article/download/34111/3395.

Cassany, D. (2010). *Leer y escribir literatura al margen de la ley* en CILELIJ (I Congreso Iberoamericano de Lengua y Literatura Infantil y Juvenil). Madrid: Fundación SM / Ministerio de Cultura de España.

Cassany, D. (2012). *En- línea. Leer y escribir en la red*. Barcelona: Editorial Anagrama

Guillén, C. (1985). *Entre lo uno y lo diverso*. Barcelona: Grijalbo.

Hernández, A. (2014). *Narrativas transmediáticas en entornos digitales: la novela hipermidia*

Pullinger, Kate. (2014) *Innimate Alice y sus aplicaciones docentes*. Cuadernos de información y comunicación. Vol19 287 -301

Hine, C. (2000). *Etnografía virtual*. Barcelona: Editorial UOC

Lévy, P. (2007) *CIBERCULTURA Informe al Consejo de Europa*. México: Anthropos editorial

Lévy, P. (2004). *Inteligencia colectiva, por una antropología del Ciberespacio*. Washington. Traducción del francés por Felino Martínez Álvarez

Martos. A. (2007). *Nuevas prácticas de lectura y escritura*. España: ANPE, Sindicato independiente de Extremadura

Masson, B. (1999). *Issues in virtual ethnography*. En: *Etnografía virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada en línea*. Revista Athenea digital. (3), pp.72-92. Disponible en www.raco.cat/index.php/Athenea/article/download/34111/33950

Miller, C. H. (2004). *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*. Boston: Focal Press.

Porter, James E. (1998). *Rhetorical Ethics and Internetnetworked Writing*. Greenwich, CT: Ablex.

Prensky, Marc (2011). *Enseñar a nativos digitales*. Ediciones SM

Rodríguez, J. (2011). *Narratopedia: Reflexiones sobre narrativa digital, Creación colectiva y cibercultura. Nuevas narrativas, nuevos conceptos, nuevas mediaciones*.

Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Grupo Planeta.

Taba, H. (1970) *Elaboración del currículo*. Buenos Aires: Troquel S.A.

Turkle, S. (1997). *La vida en pantalla: la identidad en la era de internet*. Barcelona: Paidós

Vasilachis, I. (2009). *Estrategias de investigación cualitativa*. Barcelona: Gedisa

4. Contenidos

La presente investigación se titula “La cibercultura en la Biblioteca: Favoreciendo procesos Escritores”, la cual, en el primer capítulo expone el planteamiento del problema, desde el cual se focaliza la labor que hace la biblioteca pública para la promoción de la escritura con niños y jóvenes entre los 10 y 14 años, donde se evidencia un cambio de prácticas en las narrativas, por la relación que empieza a tener la creación de textos con las plataformas virtuales y como esto influye de manera significativa tanto en el proceso de enseñanza como en el aprendizaje.

De esta manera, se da continuidad a la pregunta de investigación ¿De qué manera la cibercultura favorece los procesos escritores de los niños y jóvenes entre los 10 y 14 años que asisten a la biblioteca pública? Posteriormente, se presentan los objetivos que conducen a la fundamentación teórico metodológica que sustenta el trabajo.

En el segundo capítulo se presenta el marco teórico que se fundamenta en dos grandes categorías: Cibercultura y educación la cual hace énfasis en los cambios que está generando la cibercultura en la educación, es decir, lo que niños y jóvenes están promoviendo desde las

inquietudes que le suscitan las tecnologías, una revisión a los planes de estudio, las parrillas culturales y las formas de aproximación que tienen los maestros y las personas que hacen parte de su formación en escritura, a la hora de proponer programas que vinculen su realidad virtual con los propósitos de una educación de calidad, de esta se despliegan tres subcategorías, interactividad, comunidades virtuales, inteligencia y construcción colectiva. La segunda categoría Escritura digital, la cual propone desde las prácticas en la biblioteca pública, el desarrollo de textos que se vinculen con las plataformas virtuales que los participantes usualmente visitan (Blogs, Facebook, WhatsApp, Snapchat, entre muchas otras) para el desarrollo de sus actividades en la promoción de la escritura, de esta se despliega la subcategoría: hipertexto; posteriormente se encuentra una revisión teórica, de los aportes conceptuales de los precursores de las temáticas planteadas Lévy (2004), (2007), (2010) Cassany (2012) y Porter (1998).

En el capítulo tercero se aborda la metodología de investigación, con el estudio de la etnografía virtual, como metodología investigativa de los procesos educativos en red, presentando la reflexividad como elemento fundamental a la hora de analizar la información, considerando así la importante tarea que supone el desarrollo de algunas de sus herramientas en el campo, de la misma manera, se presentan las técnicas e instrumentos que se utilizaron, así como la población y las consideraciones éticas.

En el cuarto capítulo se dan a conocer los análisis y resultados de la interpretación de la encuesta y aplicación de la plataforma Scratch, desarrollada con los niños y jóvenes del municipio de Facatativá, frente a los objetivos planteados, y donde aparecen elementos de consideración y de fundamentación, para mostrar como la cibercultura favorece los procesos escritores digitales.

Finalmente, el quinto capítulo, muestra de manera concreta los hallazgos y conclusiones del proceso de interpretación de este ejercicio investigativo.

5. Metodología

La presente investigación se fundamenta desde la etnografía virtual, la cual, siguiendo a Masson, (1999) es un interés que surge cuando el objetivo no solo se centra en estudiar los usos del internet sino las prácticas sociales en línea y de qué manera estas son significativas para la comunidad virtual. Es así, que esta metodología permite llevar a cabo un estudio detallado de las relaciones virtuales, ya que el agente de cambio no es la tecnología en sí misma, sino los usos y la construcción de sentido alrededor de ella (Hine, 2000), una etnografía de Internet puede observar con detalle las formas en que se experimenta el uso de una aplicación, de esta forma se entiende internet como un artefacto de la vida cotidiana y un territorio de encuentro que permite la formación de comunidades, con el respectivo surgimiento de nuevas formas de sociabilidad (Turkle, 1997).

6. Conclusiones

Se puede afirmar que el fomento de la escritura se logró con todos los participantes, en mayor o menor medida, el estar inmersos dentro de plataformas virtuales influyó para la realización de proyectos conjuntos vinculando el hipertexto y la creación colectiva de conocimientos.

Las plataformas virtuales son la excusa para que los estudiantes se den a la tarea de crear y los hipertextos, la forma como cada uno se apodera de un conocimiento en el cual se hace énfasis en las conexiones que se pueden dar entre la imagen, el sonido, la programación, la literatura y el diseño,

generando un cambio significativo en la forma de ver un escrito, a propósito Cassany (2012) afirma:

La red ha tenido un impacto trascendental en los usos escritos. En primer lugar, ha creado géneros textuales nuevos, que nunca habríamos imaginado, como una conversación escrita (el chat) o un texto obicuo (la web), o ha reformulado géneros históricos y populares como la carta, el diario personal o el álbum fotográfico (Cassany, 2012, P.29).

El hipertexto se convierte en un medio para que los niños y jóvenes reconozcan la escritura digital como una forma novedosa de crear, pues permite entender las lógicas de la escritura misma cuando se articulan el texto con una foto, un movimiento que se logra desde la programación o la creación de una historia de principio a fin por medio de hipervínculos que se conectan con otras escrituras e historias.

Si hablamos de hipertextos y creación colectiva, es claro que esta investigación implícitamente deja a sus lectores la pregunta que todos debemos hacernos frente al término escritura desde las plataformas virtuales, pues ya no es sólo texto sobre papel e imágenes que se ponen en una u otra hoja, sino como afirma Cassany (2012) “motores de búsqueda, bases terminológicas, diccionarios plurilingües, verificadores ortográficos, tipografía, edición, diseño, imagen (dibujo, fotografía, video) y audio para gestionar los componentes no verbales que acompañan un documento multimodal” (P.38).

En esta nueva forma de configurar un escrito, las personas tienen la oportunidad de viajar por red y conseguir imágenes en milésimas de segundos, pueden ser booktubers, creadores de videos que amplían una narrativa o fortalecer la narración desde un sonido, una investigación que se añade por

medio de un link, una fotografía o un hipervínculo que puede llevar a miles de posibilidades dentro de la red, acá todos los elementos multimodales son válidos y todos hacen parte de un gran texto que ya no sólo habla de la escritura desde las letras sino desde lo que cada participante puede dar desde sus capacidades y habilidades técnicas, metodológicas, poéticas, administrativas, entre muchas otras.

La escritura que se hizo visible en esta investigación, se fortaleció desde las herramientas multimodales, tal cual se ha expuesto líneas más arriba, el interés que tienen los jóvenes por las plataformas virtuales crece día a día y queda para otras investigaciones el interés que tienen los docentes por fortalecer una línea pedagógica interactiva que promueva los procesos escritores y entienda las dinámicas sobre las cuales hoy se mueve la mayoría de la población juvenil e infantil.

No debemos olvidar la comunidad educativa y la población en general que tal como lo establece Cassany (2012):

estos conceptos desafían a la institución académica, los ordenadores y la red están teniendo más impacto en el hogar que en el aula: se usa más internet en casa que en la escuela. Mientras nuestra vida diaria cambia al ritmo que incorporamos cada tecnología, la escuela resiste y se aferra a la imprenta (P.250).

Será necesario entonces mirar las políticas educativas y los planteamientos en currículo que tiene el Ministerio de Educación Nacional de Colombia para observar de qué manera las estrategias de la Cibercultura se hacen presentes para fortalecer procesos escritores y lectores de los niños y jóvenes colombianos.

Finalmente, desde el uso de aplicaciones digitales, se pudo vislumbrar que es una oportunidad

pedagógica para llegar a la producción de textos desde lo virtual, la apropiación, el gusto, la creatividad y lo útiles que se sienten los participantes en cada una de las actividades, ya que independientemente de sus saberes, las plataformas les brindan la oportunidad de potenciar la narración desde una gran variedad de elementos multimodales. La narrativa literaria a través de la Cibercultura, posibilita que los niños que sentían miedo a escribir, grabaran un sonido o participarán por medio de la programación informática a generar una escena que diera vida a la narración.

Potenciar los saberes desde la cibercultura es una tarea que se hace indispensable en un país que presenta unas cifras aterradoras en torno a las falencias de lectura y escritura, no podemos seguir quedándonos en cifras sin revisar las metodologías que están colaborando para que los niños y jóvenes escriban desde el aula, ya que en esta pequeña muestra es claro que las instituciones educativas siguen en el afán de calificar una tilde o una coma, algo que no critico desde ningún punto de vista, sólo deseo dejar la recomendación de hacer estudios de contexto que nos arrojen las necesidades de estas generaciones y apoyados desde ahí entender que la escritura desde la cibercultura se da todos los días y en todos los momentos (WhatsApp, blogs, Facebook, snapchat) existe la necesidad de adentrarnos en ese mundo y desde allí impulsar aún más la creación colectiva de textos, la escritura y las narrativas transmedia, donde se escribe y se narra desde varios puntos de vista y con la posibilidad de ser escuchado, leído e intervenido desde cualquier lugar del mundo.

Fecha de elaboración del Resumen:	12	01	2018
--	----	----	------

Introducción

Proponer una investigación que fortalezca la línea de pedagogía y didáctica del lenguaje, las matemáticas y las ciencias, toma relevancia cuando se implementan estrategias que potencian en niños y jóvenes la creación literaria y el gusto por la escritura desde una perspectiva novedosa y quizás ajustada a su contexto de entretención.

El poder que día a día adquiere la tecnología en nuestro medio, favorece no solo tratados económicos sino la forma como las personas se empiezan a comunicar, a convivir, a trabajar, a estudiar y a adquirir conocimiento, entre muchas otras posibilidades. Pues bien, la escritura no ajena a estos procesos presenta algunos cambios cuando entra en la esfera de lo virtual, Cassany (2012) en su libro *En-línea*, nos habla de algunas cosas que empiezan a ser diferentes,

Carácter inacabado. Una parte importante de los escritos de la red no se acaba nunca o está siempre en proceso de mejora, cambio o adaptación: las webs y los blogs se actualizan. En este sentido, el estatismo de una edición impresa, que queda fijada al publicarse, contrasta con el dinamismo sin fin de los escritos digitales (Cassany, 2012, P.49).

Como este son varios los aportes que Cassany hace frente al tema, y uno de los ejes vitales del presente estudio ya que el carácter inacabado seguido de la creación colectiva que hace que un texto en red siempre esté en constante comunicación y transformación, fue sin duda la forma como se articuló una propuesta que llevará a la generación de contenidos y a la creación de escritos de niños y jóvenes del municipio de Facatativá.

La investigación espera aportar a docentes y estudiantes de cualquier nivel educativo que pretendan acercarse a la escritura desde las tecnologías, promoviendo la creación colectiva de contenidos, la multiculturalidad, la virtualidad, la interacción y la participación en línea que rompe con las fronteras de cualquier país.

La presente investigación se titula “La cibercultura en la Biblioteca: Favoreciendo procesos Escritores”, la cual, en el primer capítulo expone el planteamiento del problema, desde el cual se focaliza la labor que hace la biblioteca pública para la promoción de la escritura con niños y jóvenes entre los 10 y 14 años, donde se evidencia un cambio de prácticas en las narrativas, por la relación que empieza a tener la creación de textos con las plataformas virtuales y como esto influye de manera significativa tanto en el proceso de enseñanza como en el aprendizaje.

De esta manera, se da continuidad a la pregunta de investigación ¿De qué manera la cibercultura favorece los procesos escritores de los niños y jóvenes entre los 10 y 14 años que asisten a la biblioteca pública? Posteriormente, se presentan los objetivos que conducen a la fundamentación teórico metodológica que sustenta el trabajo.

En el segundo capítulo se presenta el marco teórico que se fundamenta en dos grandes categorías: Cibercultura y educación la cual hace énfasis en los cambios que está generando la cibercultura en la educación, es decir, lo que niños y jóvenes están promoviendo desde las inquietudes que le suscitan las tecnologías, una revisión a los planes de estudio, las parrillas culturales y las formas de aproximación que tienen los maestros y las personas que hacen parte de su formación en escritura, a la hora de proponer programas que vinculen su realidad virtual con los propósitos de una educación de calidad, de esta se despliegan tres subcategorías, interactividad, comunidades virtuales, inteligencia y construcción colectiva. La segunda

categoría Escritura digital, la cual propone desde las prácticas en la biblioteca pública, el desarrollo de textos que se vinculen con las plataformas virtuales que los participantes usualmente visitan (Blogs, Facebook, WhatsApp, Snapchat, entre muchas otras) para el desarrollo de sus actividades en la promoción de la escritura, de esta se despliega la subcategoría: hipertexto; posteriormente se encuentra una revisión teórica, de los aportes conceptuales de los precursores de las temáticas planteadas Lévy (2004, (2007), (2010) Cassany (2012) y Porter (1998).

En el capítulo tercero se aborda la metodología de investigación, con el estudio de la etnografía virtual, como metodología investigativa de los procesos educativos en red, presentando la reflexividad como elemento fundamental a la hora de analizar la información, considerando así la importante tarea que supone el desarrollo de algunas de sus herramientas en el campo, de la misma manera, se presentan las técnicas e instrumentos que se utilizaron, así como la población y las consideraciones éticas.

En el cuarto capítulo se dan a conocer los análisis y resultados de la interpretación de la encuesta y aplicación de la plataforma Scratch, desarrollada con los niños y jóvenes del municipio de Facatativá, frente a los objetivos planteados, y donde aparecen elementos de consideración y de fundamentación, para mostrar como la cibercultura favorece los procesos escritores digitales.

Finalmente, el quinto capítulo, muestra de manera concreta los hallazgos y conclusiones del proceso de interpretación de este ejercicio investigativo.

1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Planteamiento del problema

Desde la labor que he realizado en distintas bibliotecas de la ciudad de Bogotá, donde la tarea principal ha sido la promoción de la Lectura, la Escritura y la Oralidad, en niños y jóvenes en edades entre los 10 y 14 años, he podido observar el interés que existe en estos rangos de edad, por la tecnología y sus aplicaciones; herramientas que podrían ser usadas no solo para la diversión y el ocio, sino para el desarrollo de habilidades en escritura.

Es importante observar cómo los programas de varias bibliotecas se enfocan en acercar a niños y jóvenes a la escritura desde procesos que han sido importantes cómo: La lectura en voz alta, la escritura creativa, proyectos en primera infancia, entre muchas otras estrategias que se desarrollan pensando en promover la escritura; ahora bien, ¿qué ocurre hoy día cuando las plataformas virtuales son protagonistas en el diario vivir de nuestra infancia y adolescencia?

Desde mi experiencia, las estrategias se empiezan a replantear, pues los participantes encuentran cada vez menos interesantes aquellos procesos que no estén ligados a una Tablet o un computador y en muchas ocasiones son críticos al no ser tenidas en cuenta sus realidades virtuales.

Es desde dichos vacíos que esta investigación plantea la escritura digital como la estrategia pedagógica necesaria en el contexto de las bibliotecas públicas, una escritura que está mediada por el computador y que desarrolla nuevas formas de aproximación al momento de escribir o narrar una historia desde un blog, un Snapchat, una Wiki, un Facebook o quizás un Whatsapp, entre las miles de plataformas que hoy se adaptan para la creación literaria.

Desde teóricos de la educación como Johnson, citado por Taba (1970), se plantea que "El currículum es una manera de preparar a la juventud para participar como miembro útil en nuestra cultura" (p.85) y es desde esta cultura tecnológica que un proyecto de escritura en plataformas virtuales empieza a tomar forma y se hace necesario dentro de un mundo que cada vez más condiciona la vida a un dispositivo que está mediado por la tecnología. En el contexto de las bibliotecas, los usuarios a los cuales se enfoca esta investigación, niños y jóvenes entre 10 y 14 años, una generación de consumidores con nuevas características y necesidades que, para el caso de la promoción de escritura, es necesario conocer y estudiar para saber qué demandan cuando quieren usar las palabras como un medio para expresar sus ideas.

Es relativamente fácil escuchar y leer hoy día en periódicos, revistas e investigaciones, alusiones al término nativos digitales, el cual se dio a conocer en el mundo por el investigador Marc Prensky (2011), autor de varios libros que se enfocan en estudiar la diferencia que hay entre personas que nacieron inmersas en mundos digitales y aquellas que son inmigrantes, es decir, espectadores del proceso de transición entre lo análogo y lo tecnológico.

Para la situación que hoy día se plantea en promoción de escritura dentro de las bibliotecas, se hace explícito dicho cambio generacional al cual Prensky (2011) hacía alusión, personas que buscan fortalecer todo tipo de habilidades desde la tecnología y para ello conviven con dispositivos la mayor parte del día. Ya no basta con programas en escritura creativa, los cuales tienen varios componentes para hacer del trabajo escrito un momento lúdico, divertido y en ocasiones introspectivo, ahora nuestro público está exigiendo que sus escritos puedan ser compartidos en tiempo real con personas de otras nacionalidades, con gustos y preferencias similares, con hipervínculos e hipertextos que den la posibilidad no solo de lo escrito sino de lo

oral, el video, la música, la multiplicidad de saberes que hoy se pueden generar y agrupar desde la escritura a través de la Cibercultura.

Para el fin de esta investigación y teniendo en cuenta el énfasis que se hace en escritura, es importante hablar de los textos literarios que se están desarrollando hoy día desde plataformas virtuales, textos que conllevan en sí mismos interactividad, interconexión, hipervínculos, creación por parte del lector que a su vez se vuelve escritor o tiene la capacidad de influir sobre lo que está leyendo. Literatura escrita a varias manos que logra recoger el sentir de los niños y jóvenes que van a las bibliotecas públicas en búsqueda de ser protagonistas de sus propias creaciones literarias.

1.2 Antecedentes del problema

Como parte del ejercicio investigativo, se realiza una revisión de antecedentes los cuales, permiten identificar que hasta ahora son pocos los estudios que se conocen alrededor de la escritura digital o bien llamadas narrativas alternativas desde la cibercultura. La información aquí plasmada está basada en: artículos de investigación hallados en centros de documentación, repositorio de la Universidad Javeriana, revistas indexadas, entre otros; todos ellos estudios desarrollados en un tiempo no superior a los 10 años.

Lo anterior se desarrolla haciendo visible los aportes que se lograron para el conocimiento científico asociados al campo investigativo.

Partiendo de las dos grandes categorías propuestas: Cibercultura y escritura digital, se encontró el trabajo desarrollado por Scolari (2013), el cual aborda las Narrativas Transmedia (NT), como un tipo de relato en el que la historia se despliega a través de múltiples medios y

plataformas de comunicación y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión. En pocas palabras: las NT “son una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.)” (Scolari, 2013, p.25).

En este orden, la intención de las narrativas transmedia es ser el mejor medio para la implementación de nuevos productos con la comunidad virtual, concibiéndose así como un apoyo que forma parte del desarrollo de los procesos educativos y que posibilita el acceso a todos aquellos que deseen generar nuevo conocimiento desde la universalidad de la red.

Rodríguez (2011) desde este campo permite evidenciar que:

La Narratopedia como proyecto, busca facilitar mediante una plataforma digital interactiva y una eficaz gestión de comunidades de práctica la narración colectiva, entendida como la posibilidad de ofrecer una forma abierta, un espacio de encuentro y expresión narrativa, para los usuarios de internet. (2011, P.13).

Este planteamiento determina que la cibercultura no fomenta el cierre de mensajes, de información, por lo cual, sus producciones siempre están en constante proceso, conectadas, infinitamente reconstruidas; cumpliendo con cada uno de los requisitos que propone Lévy (2007) para la expresión propia de la cibercultura.

Por otro lado, se destaca la investigación desarrollada por Hernández (2014), la cual se basa en Narrativas transmediáticas en entornos digitales: la novela hipermedia Inanimate Alice sus aplicaciones docentes, el caso de una novela digital basada en la conocida historia de Lewis Carroll, Alicia en el país de las maravillas (1865).

Es importante señalar que Inanimate Alice <<http://www.inanimatealice.com/>> no es simplemente una novela. El formato digital permite la combinación de distintas modalidades multimedia. La narración de Inanimate Alice, creada por la escritora canadiense Kate Pullinger (2014) y el artista digital Chris Joseph, es una de las obras pioneras en el desarrollo de la alfabetización digital en colegios e institutos de todo el mundo, un buen punto de partida cuando desde mi investigación hablamos de herramientas modales al servicio de la escritura, donde las narraciones se conjugan con los sonidos, los juegos virtuales, el diseño y la interactividad.

Observar las investigaciones que se han dado frente al tema de la literatura desde la Cibercultura, demuestra que se están planteando en el mundo formas alternativas de creación literaria desde plataformas virtuales, esto lleva a estudiar un fenómeno que cada vez toma más fuerza entre los niños y jóvenes que buscan desarrollar sus habilidades escritoras, no sólo desde el papel y el lápiz sino desde una pantalla y una plataforma que posibilita en un mismo contexto, la imagen, el video, el texto, la interacción y en muchas ocasiones el reconocimiento por parte de sus lectores.

1.3 Pregunta de investigación

¿De qué manera la cibercultura favorece los procesos escritores de los niños y jóvenes entre los 10 y 14 años que asisten a la biblioteca pública?

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Determinar cómo la cibercultura favorece los procesos escritores digitales en niños y jóvenes entre los 10 y 14 años en espacios complementarios de formación.

1.4.2 Objetivos específicos

- Caracterizar los procesos escritores digitales de los niños y jóvenes entre los 10 y 14 años que asisten a la biblioteca pública.
- Identificar las necesidades escritoras digitales de los niños y jóvenes desde la Cibercultura.
- Implementar a través de la app Scratch, la construcción de una narrativa literaria haciendo visibles todos los elementos de la escritura digital en la cibercultura.

1.5 Justificación de problema

Hablar de las transformaciones que hoy día ocurren en los procesos escritores y que se promueven desde la Cibercultura, es sin duda hacer una relación con un tiempo, espacio, gustos, desarrollos, entre muchas otras características que se pueden presentar dentro de una población, es decir, los procesos escritores que presenta esta investigación, se relacionan con un contexto y un momento histórico particular. Para entender un poco mejor la forma en la cual se están generando cambios en la escritura mediados por la Cibercultura y el contexto histórico, acudiremos al teórico Claudio Guillén, el cual nos da la posibilidad de entender la forma como la narrativa digital es permeada desde diferentes focos de la cultura.

En primer lugar, Claudio Guillén, hace una aproximación histórica y cultural en la aparición del hipertexto:

Se plantea aquí que la aparición del hipertexto y sus desarrollos (hipermedias, narrativa digital) obedece a la convergencia de tres fuentes: el desarrollo de las tecnologías informáticas, el desarrollo de un pensamiento post estructuralista y el asentamiento de una mentalidad contemporánea capaz de revalorar ciertas circulaciones simbólicas. (Guillén, 1985)

El hipertexto como la primera revolución que hace explícita Guillén, no es más que un texto al cual se le puede enlazar más información; para la escritura digital, además de incluir más textos, es posible añadir videos, notas de voz, links, entre muchas otras. Ahora bien, lo importante es el cambio que se empieza a generar en la cultura para lograr llegar a una escritura mediada por la Cibercultura, ya que desde el teórico se obedece a la convergencia de tres fuentes, la primera, el desarrollo de las tecnologías informáticas, si el ser humano no hubiese impulsado las diversas herramientas tecnológicas que día a día aparecen en el mundo, la escritura quizás tendría otro tipo de aproximación.

El desarrollo de un pensamiento y una nueva mentalidad basadas en procesos tecnológicos son los formatos que hoy día nos permiten hablar de escritura digital.

Lo segundo que resalta Guillén, es la aparición de la Cibercultura:

La eclosión de la así llamada “cibercultura”, que contiene una situación epistemológicamente distinta a la del mundo cultural de la escritura y de la imprenta. Esta nueva situación epistemológica constituye la condición de

posibilidad para el desarrollo y posicionamiento de hipertextos de ficción.

(Guillén, 1985)

Para hablar de una nueva posibilidad en la escritura que promueva la creación de textos desde plataformas virtuales, siguiendo el pensamiento del autor, es necesario pensar en una escritura distinta a la que por muchos años ha promovido el mundo cultural de la escritura y la imprenta y posicionar a la Cibercultura como el nuevo sistema que lleva a la escritura digital.

Es decir, pensar en una nueva aproximación en la escritura es plantear un cambio cultural, pues gran parte de la sociedad en la cual nos encontramos inmersos, se piensa, se escribe y se relaciona hoy, desde un chat, un WhatsApp, un blog, haciendo más énfasis en la Cibercultura que en la imprenta.

La tercera y última transformación que plantea Guillén (1985) y que es importante en el desarrollo de los procesos escritores digitales, tiene que ver con temas educativos y culturales, ya que la escritura digital cambia el formato y por ende las formas de creación, una vez ya no se habla de una hoja de papel sino de una computadora, lo cual genera un cambio cultural, pues la escritura pasa de un plano personal a un mundo interconectado, que está en constante interacción y cambio. De igual manera, la forma como los escritos son abordados por cada una de las personas que se encuentran inmersas en las plataformas virtuales, hace que ocurra un cambio en la forma como ahora se puede acceder a un escrito en red, pues queda abierto para que las personas puedan interactuar con el mismo y generar nuevas creaciones.

En conclusión, la forma como la escritura digital está permeando la cultura, la educación, los procesos sociales, entre otras, no solo a nivel local sino nacional y mundial, a través de la

interconexión, justifica una investigación que pretende visualizar la forma cómo esto transforma los procesos escritores en los nativos digitales (estudiantes entre los 10 y 14 años) que día a día visitan una biblioteca.

2. MARCO DE REFERENCIA

El presente capítulo conceptualiza el objeto de estudio que se propone en esta investigación, un trabajo que se focaliza en la labor que hace la biblioteca pública para la promoción de la escritura con niños y jóvenes entre los 10 y 14 años, donde se evidencia un cambio de prácticas en las narrativas, por la relación que empieza a tener la creación de textos con las plataformas virtuales. Ahora bien, la forma en la cual se puede estudiar dicha problemática se agrupa en dos categorías, la primera de ellas, hace énfasis en los cambios que está generando la cibercultura en la educación, es decir, el público objeto de este trabajo de grado está promoviendo desde las inquietudes que le suscitan las tecnologías una revisión a los planes de estudio, las parrillas culturales y las formas de aproximación que tienen los maestros y las personas que hacen parte de su formación en escritura, a la hora de proponer programas que vinculen su realidad virtual con los propósitos de una educación de calidad.

La segunda categoría se presenta desde el contexto mismo del grupo de estudio, el cual propone desde las prácticas en la biblioteca pública, el desarrollo de textos que se vinculen con las plataformas virtuales que los participantes usualmente visitan (Blogs, Facebook, WhatsApp, Snapchat, entre muchas otras) para el desarrollo de sus actividades en la promoción de la escritura. Es por este hecho que una vez analizado el trabajo de los usuarios y las investigaciones que se han planteado frente a la escritura desde dispositivos tecnológicos, se plantea la escritura

digital como el medio por el cual se van resolviendo las preguntas que se han suscitado en el desarrollo de este trabajo investigativo

2.1 Cibercultura y educación

El termino Cibercultura, utilizado por diversos autores para agrupar una serie de fenómenos culturales actuales, permite relacionar el gran impacto que han venido ejerciendo las tecnologías digitales de la información y la comunicación con diversos aspectos contemporáneos que atañen a la realidad, el tiempo, al ser humano y sus relaciones sociales y la educación. Desde este campo Lévy (2007) plantea que:

El rápido desarrollo de la cultura digital en el último par de decenios ha confirmado definitivamente procesos y patrones culturales ya constatados en culturas históricamente anteriores, como en el caso de las culturas escriturales o tipográficas. Así, uno de los procesos más significativos se refiere al papel decisivo que han jugado y juegan las innovaciones de las técnicas de la información y la comunicación en la configuración y la revolución de nuevos modos generales de cultura. (p.10)

Así mismo, se relacionan y agrupan características que permiten identificar las peculiaridades de la cibercultura, visibilizándose el poder de lo virtual y las maneras de transformar procesos de enseñanza aprendizaje, potenciando las habilidades de los beneficiarios de la red.

2.1.1 Interactividad

Cuando se habla de interactividad hay diferentes formas de acercarse al término, por ejemplo, la Real Academia Española lo ve como un programa que permite una interacción, a modo de diálogo entre la computadora y el usuario, y recalco este significado por la importancia y la validez del sitio que emite la información. Ahora bien, muy de la mano con la Real Academia, esta investigación recalca la relación que empieza a existir entre los computadores y los usuarios, sumado a la interconectividad, lo cual genera procesos de interactividad entre personas del mundo.

La interactividad en la escritura, tema vital de esta investigación, empieza a moverse del plano individual al colectivo, ya no es una persona escribiendo sobre una hoja sino sobre una computadora que, al estar conectada con miles de usuarios, promueve el diálogo de saberes entre personas que buscan la creación colectiva de conocimientos. Al respecto Cassany (2012) afirma:

Hoy interactuamos libremente con cualquier persona que esté conectada. Con poco dinero, cualquiera puede abrir una cuenta de correo, crear un blog, postear un comentario en un foro, abrir un perfil en una red social o ampliar una entrada en Wikipedia. Es como si el campo de la comunicación se hubiera agrandado sin límites: de nuestro entorno inmediato (barrio, ciudad, país) pasamos al planeta completo (Cassany, 2012, P.42).

El resultado de dicha interactividad que viene de la mano con la libertad de expresión, ha generado que cualquier persona hoy día tenga la posibilidad a través de la escritura de opinar y sentar su posición frente a cualquier tema que encuentre llamativo en una red social, hoy son

miles de usuarios que conectados son capaces de construir un chat escrito a varias manos desde países distintos, en tiempos y horarios diferentes que promueven una escritura instantánea y expuesta a ser cambiada en minutos o quizás horas por cualquier otro internauta que ingrese a la red.

2.1.2 Comunidades Virtuales

Lévy plantea que “una comunidad virtual se construye sobre afinidades de intereses, de conocimiento, compartiendo proyectos, es un proceso de cooperación o de intercambio, y esto independientemente de las proximidades geográficas y de las pertenencias institucionales (Lévy. 2007, P.100). Desde el autor, esta es una forma de fomentar la libertad de expresión, creándose en el ciberespacio el paso a la evolución, en donde se establecen el mismo tipo de relaciones que las interacciones presenciales, presentándose estas como la actualización de grupos que solo eran potenciales antes de la creación del ciberespacio.

Las comunidades virtuales en primer lugar hacen énfasis en grupos de personas con ciertas afinidades que comparten un proyecto común, sin embargo, esto va más allá ya que son personas de diferentes lugares del mundo con religiones, hablas, culturas y condiciones sociales distintas que interactúan e intercambian saberes bajo una misma red que a la misma vez generan posibilidades de aprendizaje por medio de blogs, foros, podcast entre muchas otras.

Cuando entramos al detalle de una comunidad virtual podemos ver desde profesores que en colegios utilizan estas dinámicas para potenciar trabajos conjuntos con sus alumnos hasta comunidades científicas que bajo una red difunden sus trabajos y se encuentran actualizados en

temas que les interesan. El fin es el mismo, bajo plataformas, llámese blog o un grupo en whatsapp, las personas se juntan con intereses afines y generan comunidades algunas personales, otras profesionales, académicas o científicas.

Según Cassany (2012), en los últimos años ha aumentado el uso de blogs para la creación implícita de comunidades virtuales, es así como en su libro *En línea* les da a sus lectores las características de dicha plataforma:

Pueden ser de cualquier tema, pueden ser individuales o colectivos, suelen contener unos mismos elementos, suelen ser gratuitos, de modo que se abren, alimentan, leen y comentan en cualquier lugar, adoptan varias denominaciones según sea su núcleo: fotografía, video o pensamientos improvisados (Cassany, 2012, P.45).

Ya sea de un grupo de fotógrafos, médicos, arquitectos, científicos, recetas para el hogar o cuidados para el perro, las personas están generando estos canales que promueven e incentivan la investigación en unos saberes específicos.

2.1.3 Inteligencia y construcción colectiva del conocimiento

Desde los postulados que se generan sobre la educación y la cibercultura es necesario observar la forma como en plataformas virtuales se habla del saber, es decir, un replanteamiento a la manera de ver el conocimiento y las formas de aproximación que las personas hacen del mismo, desde Pierre Lévy (2004) se concibe de la siguiente manera:

Más allá de una indispensable instrumentación técnica, el proyecto del espacio del conocimiento incita a inventar de nuevo el vínculo social alrededor del aprendizaje recíproco, de la sinergia de las competencias, de la imaginación y de la inteligencia colectiva. Se habrá comprendido, que la inteligencia colectiva no es un objeto puramente cognitivo. La inteligencia debe ser comprendida aquí en su sentido etimológico, es decir trabajar en conjunto (inter legere), como punto de unión no solo de ideas sino también de personas, “construyendo la sociedad” (Lévy, 2004, P.17).

El conocimiento tal cual lo hace explícito Lévy (2004), es algo que convoca a toda la comunidad, es un constante aprendizaje recíproco donde son válidos todos los pensamientos, todas las experiencias, pues se habla de un trabajar en conjunto para la construcción de la sociedad. De igual manera, es importante subrayar que el término inteligencia colectiva se relaciona directamente con conocimiento, es por esto que Lévy (2004) define la inteligencia como un trabajar en conjunto y es en dichos vínculos entre personas e ideas que los aprendizajes se logran realizar.

Desde este punto de vista, hoy se ve en una wiki, un blog o cualquier otra página que se crea en las plataformas virtuales, una creación colectiva de conocimientos donde es viable opinar y crear contenidos que se van nutriendo de otros pensamientos hasta generar nuevas formas de ver el mundo que van cambiando y se hacen otras según sean los participantes que promuevan dicha inteligencia colectiva.

Para observar la forma en la cual la Cibercultura valida el conocimiento y por ende la educación de sus usuarios, basta con ver unas líneas que desde Lévy (2004), fomentan la interacción humana:

Cada actividad, cada acto de comunicación, cada relación humana implica un aprendizaje. Por las competencias y los conocimientos que cubre, el transcurso de una vida puede así siempre alimentar un circuito de intercambio o alimentar una sociabilidad de conocimiento. ¿Qué es la inteligencia colectiva? Es una inteligencia repartida en todas partes, valorizada constantemente, coordinada en tiempo real, que conduce a una movilización efectiva de las competencias. Se agrega a esta definición esta idea indispensable: el fundamento y el objetivo de la inteligencia colectiva es el reconocimiento y el enriquecimiento mutuo de las personas, y no el culto de comunidades fetichizadas (Lévy, 2004, p.18).

Dentro de la definición que plantea el investigador, es necesario observar que para él el conocimiento es algo que se coordina y se da en tiempo real, donde las cosas se transmiten de persona a persona, desde sus experiencias, su vivir diario dentro de una comunidad, el enriquecimiento mutuo de saberes; todo aquello que genera una forma de ver los aprendizajes desde una perspectiva que puede ser novedosa desde el punto de vista académico, pues es pensar la educación no desde unos teóricos que vuelven leyes su conocimiento sino desde una comunidad que día a día construye y emite juicios que pueden cambiar y hacerse diferentes con el pasar del tiempo, es por este hecho que Lévy (2004) concluye:

Nadie lo sabe todo, todo el mundo sabe algo, todo el conocimiento está en la humanidad. No existe ningún reservorio de conocimiento trascendente y el conocimiento no es otro que lo que sabe la gente. La luz del espíritu brilla incluso allí donde se trata de hacer creer que no hay inteligencia: “fracaso escolar”, “simple ejecución”, “subdesarrollo”, etcétera. El juicio global de ignorancia se torna contra el que lo emite (Lévy, 2004, p. 20)

Hablar de cibercultura y educación desde el teórico, es reconocer que todos tenemos algo que ofrecer desde el mismo momento que estamos dentro de la humanidad, por ende, cuando se cataloga a alguien por ser ignorante, Lévy (2004) hace una reflexión desde su texto donde hace explícito que no es falta de inteligencia sino estar en un campo o destreza que quizás no domine de la mejor manera, pero siempre tendrá algo que aportar a esa inteligencia colectiva.

La educación que se busca desde la cibercultura es pensada en seres activos que a través de la interacción logran desarrollar contenidos que pueden ser importantes en un momento de la historia y en ocasiones logran trascender en el ámbito nacional o mundial. Basta con observar dos minutos a un niño enfrente de una Tablet, un computador o un celular, para darse cuenta que lo que más les interesa es hacerse partícipe de lo que está pasando en imágenes por sus ojos, donde logran compartir sus pensamientos y sus reflexiones, los cuales se hacen explícitos por medio de un clic o un hipervínculo que vincula otros conocimientos o refuerza ideas que están navegando por la red.

2.2 Escritura digital

La escritura digital es, en palabras de Porter (1998), una revolución, donde lo que realmente importa es la interconexión de miles de computadores desde diferentes lugares del mundo, lo cual genera un contexto que es diferente, por el sólo hecho de entrar en una dimensión virtual. A propósito, el teórico comenta:

Lo revolucionario de la comunicación basada en Internet, en términos de producción escrita, no es tanto la computadora aislada, la máquina per se, sino que la verdadera revolución consiste en la red de computadoras interconectadas y los contextos sociales y retóricos que crea y la forma en que su uso impacta en las prácticas de publicación. Todo eso es revolucionario (Porter, 1998, p.384).

Cuando Porter (1998) habla de un contexto social y retórico que se crea a través de la interconexión de computadores, es necesario reflexionar sobre lo que ocurre en la pantalla que se diferencia de lo que pasa en un texto escrito sobre un papel. En primer lugar, la pantalla genera que tu pensamiento pueda ser visto por miles de personas que se diferencian las unas de las otras por su nacionalidad, gustos, profesiones, entre muchas otras; la virtualidad da la posibilidad que el texto cambie, se expanda, se comparta con personas con pensamientos afines, se convierta en un texto con hipervínculos que promuevan otros saberes y en muchas ocasiones a los textos se le suman videos, notas de voz, fotografías o un simple guiño que hace que lo que en principio fue la propia creación se convierta en un hacer colectivo donde cada uno incluye sus pensamientos según sean sus experiencias.

En segundo lugar, la escritura sobre el papel se convierte en un acto más personal e íntimo que el público tendrá la posibilidad de leer si así lo decide el escritor, acá el sonido y el video quedan para la imaginación pues los elementos multimodales que posibilitan la escritura desde la virtualidad, sobre el papel jamás podrán hacerse presentes, en la intimidad del autor con su texto, el escrito no podrá ser cambiado desde un hipervínculo ya que quizás el autor no pretende que sus ideas tomen otros caminos distintos a los que el concibió en su creación.

Un punto clave que se observa en algunas investigaciones sobre escritura digital y toma fuerza entre los niños y jóvenes que diariamente visitan páginas en internet, es la posibilidad que se da para la interacción. Desde el trabajo que he logrado hacer en las bibliotecas, es diferente cuando se le da a un niño un papel y un lápiz para que escriba, a un computador o Tablet para que haga exactamente lo mismo, pero desde un programa desde el cual se logra interactuar con otras personas. Un claro ejemplo de lo que está sucediendo en red desde la parte escritural, es comentado por Cassany (2010) quien establece

Con la Fanfic o la literatura al margen de la ley y con la web 2.0 todos pasamos a ser productores de contenido y no solo consumidores, o pasamos a ser prosumidores como se ha propuesto, sea, productores y consumidores. Siguiendo esta divisa, muchos jóvenes dejan de leer las obras “oficiales” de sus autores preferidos, para escribir sus propias historias, colgarlas en internet, encontrar sus propios lectores, compartirlas y comentarlas. (Cassany, 2010, p.457).

Los Fanfic o ficción manía (Cassany, 2010), práctica en escritura que se ha extendido por el Reino Unido, busca que los jóvenes tomen sus obras predilectas de literatura fantástica y

empiecen desde esos escenarios que en principio fueron propuestos por el autor de un libro, como por ejemplo, El Señor de los Anillos, a hacer sus propias intervenciones desde la escritura, generando nuevas narraciones que convierten a esos lectores en autores en potencia.

Siguiendo este tipo de ejemplos, se puede conectar la creación literaria con las narrativas alternativas que planteaba la DigitalStorytellingAssociation (DSA):

Se puede entender narrativa digital como la expresión moderna del antiguo arte de narrar historias. A través del tiempo, la narrativa ha sido utilizada para transmitir el conocimiento, sabiduría y valores. Las historias han tomado muchas formas distintas. Se han adaptado a cada medio que ha surgido, desde las fogatas y ahora, hasta la pantalla del computador¹. (Miller, 2004)

Desde lo que está ocurriendo en Inglaterra y otros países como Colombia, Japón, Brasil, entre muchos otros, las narrativas alternativas se han tomado las pantallas de los computadores, ya sea desde un chat que se da en Whatsapp, Facebook o Twitter, una editorial de denuncia en una plataforma de un periódico, una novela o un cuento a varias manos, todos son aproximaciones a la escritura que están estimulando la creación textual.

La escritura digital y sus diversas intervenciones son cada vez más globales, interactivas e incluyentes, promoviendo autores que salen del anonimato en un texto de tres líneas (Twitter)

¹Traducido por el autor: "the modern expression of the ancient art of storytelling. Throughout history, storytelling has been used to share knowledge, wisdom, and values. Stories have taken many different forms. Stories have been adapted to each successive medium that has emerged, from the circle of the campfire to the silver screen, and now the computer screen"

Fuente: Miller, C. H. (2004). Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment. Boston: Focal Press.

que se vuelven virales y alcanzan reconocimiento desde la cultura digital. Pues bien, ya sea en pequeños o grandes párrafos, los escritores que busca esta investigación, generan narraciones que se presentan en el aquí y en el ahora, incitando a miles de cibernautas a convertir sus pensamientos en palabras que viajen por el mundo.

2.2.1 El Hipertexto

Tomando como referencia lo expuesto por Pierre Lévy (2004), quien define al hipertexto como uno de los productos más representativos del ciberespacio, se convierte este en un punto de partida para reconocer las implicaciones que trae el ciberespacio para la escritura digital.

De esta manera, el hipertexto “está constituido por nudos (elementos de información, párrafos, páginas, imágenes, secuencias musicales, etc.,) y enlaces entre nudos, referencias, notas, punteros, botones, que indican mediante flechas el paso de un nudo a otro” (Lévy, 2004. P.43), Si llevamos la anterior referencia al plano de lo análogo, se puede relacionar con las búsquedas que hacen los usuarios de una biblioteca en el momento que desean encontrar información, la cual se puede hallar en imágenes, poemas, libros históricos, filosóficos o artísticos, una multiplicidad de contenidos que reunidos pueden generar hipertextos, sin embargo, desde el espacio digital se cuenta con una serie de herramientas dentro de las que prima la interactividad y fortalece la labor misma del hipertexto, ya sea la velocidad con la que se ubica la información en red o la posibilidad de reunir en un mismo lugar lo que Lévy (2004) denomina multimodalidad: sonido, imagen y texto, hacen que el hipertexto tome vida desde lo virtual y pueda sugerir en tiempo real y combinando links, sonidos, textos, videos entre muchos otros elementos modales, una aproximación distinta a las diversas áreas del conocimiento.

La anterior descripción para Lévy, resulta como un primer enfoque según el cual, “el hipertexto digital se definiría como información multimodal dispuesta en red para una navegación rápida e “intuitiva”. (2004. P.23) Si bien el hipertexto lo podemos definir como un texto electrónico que puede tener miles de conexiones a otros discursos, es importante reconocer como queda en la libertad del lector escoger el camino que piensa más llamativo para darle un horizonte a su narración. De igual manera, es claro que desde lo que el autor denomina multimodalidad, hace referencia explícita a que cuando una persona se enfrenta a un hipertexto no sólo va a encontrar textos sino sonidos, imágenes, pinturas, videos, entre muchos otros elementos que un internauta puede encontrar interesante para contribuir en algún espacio donde se esté construyendo conocimiento.

Las herramientas multimodales se han convertido en espacios únicos que brindan las plataformas virtuales, en primer lugar, cuando una persona quiere generar contenidos, puede tomar una cámara fotográfica o de video, y desde allí, promover una narración que se da desde la imagen o por qué no, grabar un sonido y unirlo a otro texto que encuentre llamativo en la red y contribuir con la creación colectiva de conocimientos. En segundo lugar, las herramientas están generando que muchas más personas se conecten en el mundo y puedan encontrar en continentes distintos, similitudes en lo que quieren decir, discutir o crear ya sea desde una frase hasta una intervención gráfica o audiovisual.

3. DISEÑO METODOLÓGICO

3.1 Tipo de investigación

La presente investigación se fundamenta desde la etnografía virtual, la cual, siguiendo a Masson, (1999) es un interés que surge cuando el objetivo no solo se centra en estudiar los usos del internet sino las prácticas sociales en línea y de qué manera estas son significativas para la comunidad virtual. Es así que esta metodología permite llevar a cabo un estudio detallado de las relaciones virtuales, ya que el agente de cambio no es la tecnología en sí misma, sino los usos y la construcción de sentido alrededor de ella (Hine, 2000). Una etnografía de Internet puede observar con detalle las formas en que se experimenta el uso de una aplicación, de esta forma se entiende internet como un artefacto de la vida cotidiana y un territorio de encuentro que permite la formación de comunidades, con el respectivo surgimiento de nuevas formas de sociabilidad (Turkle,1997).

Existe pues una primera e importante característica de esta metodología de investigación, a saber: la problematización del lugar como elemento básico para la constitución del objeto de estudio. Según Clifford (citado por Hine, 2000, p.34) “los objetos que se producen y estudian etnográficamente, sus comunidades y sociedades, han sido extensamente interpretados en términos espaciales”. Para los etnógrafos la noción de cultura está ligada a una concepción de lugar como algo local, (sin desconocer las influencias de agentes externos) la tendencia a considerar el campo como un espacio para incursionar refuerza la idea de que la cultura es algo que existe dentro de los límites de un espacio físico dado (Ardévol, Bertran, Callén, & Pérez, 2003).

Es así que, en este método, la estancia prolongada en un lugar concreto donde el investigador comparte plenamente la vida de un grupo social, en este caso virtual, es imposible por las condiciones que plantea la red. Ya que en este lugar solo podemos recoger interacciones que quedan registradas en chats, foros entre otros, pues las personas pueden entrar y salir constantemente y a su vez se encuentran en contextos sociales diversos o en distintas discusiones simultáneas.

Es necesario entender que esta no es una característica exclusiva del ciberespacio, puesto que, en el actual mundo globalizado, la mayor parte de las interacciones no están limitadas por el marco de una comunidad cerrada. En el mismo sentido, la etnografía virtual, según Hine (2000), es asituada en la medida que el objeto de estudio no está en los textos observados en la pantalla, éste se sitúa en una mediación entre la experiencia del investigador, el registro textual y las anotaciones, el objeto es así una construcción teórica, fruto de una observación participante a partir de la interacción con los actores de la comunidad virtual.

3.1.1 Herramientas en la etnografía virtual

Desde los objetivos planteados para la investigación se observa la pertinencia de un diseño que privilegie la “práctica real in situ, observando cómo las interacciones son realizadas rutinariamente” (Vasilachis, 2009 p.26), por tal razón, la etnografía virtual, que pertenece a este enfoque descriptivo, analítico y reflexivo de la realidad observable, indaga por las experiencias sociales en la red (Hine, 2000). De esta manera, se busca focalizar los tipos de interacciones que se propician en las comunidades virtuales de aprendizaje, analizando desde una perspectiva global los agentes que aquí interactúan y se contextualizan en el problema formulado como objeto de investigación.

Las herramientas empleadas para este propósito se basan en la observación participante, la encuesta en línea y el uso de la aplicación Scratch, teniendo en cuenta a los sujetos involucrados frente a sus relaciones sociales y hábitos en una experiencia de educación virtual (Ardévol, Bertran, Callén, & Pérez, 2003). Se emplea como elemento de registro el diario de campo elaborado por el investigador.

Se ha observado también la necesidad de emplear estas herramientas, a fin de involucrar al mismo sujeto investigador en el proceso, ya que este no es un “observador desvinculado, sino que, hasta cierto punto, es un participante que comparte las preocupaciones, emociones y compromisos de los sujetos de investigación” (Hine, 2000, p.62). Implica un ejercicio de reflexividad sobre su práctica de enseñanza, pues pone en discusión las construcciones conceptuales producto de la investigación, con la experiencia, lo que conlleva al análisis y tal vez, transformación de algunas de sus prácticas.

3.1.1.1 Observación participante en línea

Esta observación supone la des-naturalización del mundo social, “enfaticando el carácter de construcción del mismo en un proceso permanente de relaciones e interacciones sociales, considerando que el conocimiento de éste puede generarse a través de la observación y la participación activa e interactuante en el mismo” (Ameigeiras, 2009). Esta herramienta fundamental en el método etnográfico, procede cuando se hace la inserción en el campo, en el cual, se toma la información de primera mano en la interacción con la comunidad, enfrentado la tensión entre el involucramiento y el distanciamiento de las situaciones en las que se encuentra, debido a que los procesos de socialización y la subjetividad misma del investigador, son

elementos constitutivos de los datos etnográficos; empero, si no se toman las debidas acciones metodológicas puede reducirse todo a una simple opinión.

En la observación participante en línea intervienen distintas técnicas y métodos, vinculados tanto con formas de observación como modalidades de interacción, es así que se han escogido tres técnicas consideradas como pertinentes para este estudio: el diario de campo, la encuesta en línea y el uso de la app Scratch.

3.2 Corpus de la investigación

La población con la que se llevó a cabo la investigación pertenece a estudiantes entre los 10 y 14 años del municipio de Facatativá, que asisten a la Biblioteca pública para complementar sus procesos formativos a partir de la participación en talleres culturales de su interés.

3.3 Unidad de análisis

La unidad de análisis de la presente investigación se centra en la manera como la cibercultura favorece los procesos escritores digitales en los niños y jóvenes entre 10 y 14 años que asisten a la Biblioteca pública, la cual consiste en la concreción de un paradigma educativo eficaz y que trasciende la competencia escritural a través de los medios digitales, desarrollando la inteligencia colectiva, y transformando el papel del autor-lector, de esta manera pasar a ser un prosumidor, es decir productor y consumidor al mismo tiempo.

3.4 Matriz de categorías de análisis

A continuación, se presenta la matriz categorial de análisis, la cual se compone de dos grandes categorías: **Cibercultura y Educación** que contempla tres subcategorías,

interactividad, comunidades virtuales e inteligencia y construcción colectiva del conocimiento y Escritura **digital**, que contempla la subcategoría el hipertexto. Así mismo, se pueden identificar los indicadores e interrogantes que surgen de cada una de ellas y los instrumentos para la recolección de la información.

CATEGORIAS	SUBCATEGORIAS	INDICADORES	INTERROGANTES	INSTRUMENTO
Cibercultura y Educación	Interactividad	Interacción del entorno digital con la escritura	¿Utiliza internet para el desarrollo de las tareas?	Encuesta virtual Diario de campo
			¿Comparte opiniones en internet?	
	Comunidades Virtuales	Práctica social virtual	¿Pertenece a algún foro de interés?	
	Inteligencia y construcción colectiva	Participación colectiva Competencias digitales	¿A quién escribir textos en internet?	
			¿Cuáles son los espacios en red para poder escribir sobre temas de interés?	
			¿Dónde publico el texto?	
Escritura digital	Elementos multimodales	Competencias digitales Contexto comunicativo Participación colectiva Utiliza hipervínculos y/o videos para poder comunicar	¿Cuáles son las formas de escribir en la red?	Encuesta virtual Diario de campo
	Interconectividad	¿Cuál es el papel del autor en la escritura digital?	¿Comparte la información dentro de una comunidad que fomenta el intercambio y la creación colectiva de contenidos?	

3.5 Instrumentos y recolección de información

El instrumento diseñado para identificar la caracterización de los procesos escritores digitales de los niños y jóvenes que asisten a la biblioteca pública sobre ruedas; reconocer las necesidades escritoras digitales que se suscitan desde la cibercultura y validar el uso de la aplicación Scratch, se desarrolla a partir de una encuesta trabajada desde la plataforma Google Forms

(<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd5ZADffdzRRJqO0JjmNa0exxFupGOX6TwiGZtTIJDnTBpAUw/viewform?c=0&w=1>), posibilitando la recolección de la información y aproximando el objeto de estudio de la investigación, *La Cibercultura para favorecer los procesos escritores digitales*.

Se proponen 18 preguntas las cuales circundan el objeto de estudio anteriormente planteado y a su vez, permiten la caracterización de la población considerando que esta es etaria. Dicho instrumento pasó inicialmente por una revisión de expertos, maestros de la Universidad Externado de Colombia, quienes luego de algunos ajustes validaron el instrumento para el posterior pilotaje.

De esta manera, desde la Biblioteca pública sobre ruedas, se realiza el pilotaje en el municipio de Mosquera con 8 de los estudiantes de la institución Roberto Velandia, quienes participan de la programación cultural de la misma, su cooperación permitió la realización de ajustes en el instrumento y validarlo para la aplicación de la prueba final, así como también caracterizar la población y reconocer las diversas necesidades que surgen en los mismos,

contrastados con la población de la aplicación final, quienes a pesar de cumplir con características similares, parten de necesidades diversas.

Así mismo, para caracterizar los procesos escritores digitales y poder reconocer las necesidades escritoras que desde la cibercultura se presentan, se utiliza la aplicación Scratch donde a partir del trabajo colectivo, la programación, el uso de herramientas modales y la interactividad se ve desarrollado un conjunto de creaciones que a muchas manos va siendo construida y que al ser intervenida por cada grupo, permite reconocer que todos los niños y jóvenes según su edad y experiencia en red, van implementando más elementos de la escritura digital según se le posibilite el uso y reconocimiento de dichas herramientas, tanto en su contexto académico, como fuera de él.



La aplicación final del instrumento (encuesta de recolección de información) y el uso de la app Scratch se desarrolla con niños y jóvenes del Municipio de Facatativá, estudiantes que participan continuamente de los programas de Lectura, escritura y oralidad ofrecidos por la

Biblioteca Pública sobre Ruedas en 3 de los municipios de Cundinamarca (Mosquera, Facatativá y Madrid), como parte del plan de acceso a la cultura itinerante que desarrolla Colsubsidio desde el departamento de Cultura - Sección LEO (Lectura, escritura y Oralidad).

La población sometida al estudio constó de 20 estudiantes del Instituto Técnico Industrial (Facatativá) de diferentes cursos, el instrumento fue respondido por cada estudiante por aproximadamente 20 minutos, se dispusieron de 10 tablets la cuales son proporcionadas como parte del trabajo cultural de Colsubsidio por la empresa Samsung, aunque esto favorecía la recolección de la información, la conectividad no estaba muy estable por lo que generaba interferencia y demora en el tiempo de respuesta, pues estaba contemplado ser máximo 10 minutos por estudiante, aun así, el instrumento digital, permitió el fácil y rápido acceso a la información, facilidad de registro y reproducción en cuanto a cantidad y calidad, esto por su formato digital.

Durante el ejercicio de aplicación del instrumento, se diligenció un diario de campo, que permitió sistematizar las experiencias, registrar aspectos que no eran susceptibles de ser interpretados con el instrumento y desarrollar estrategias para la toma de decisiones al momento de la aplicación de la metodología propuesta. De la misma manera, se aplicó una rúbrica a los participantes de manera individual, para poder identificar el comportamiento de cada uno de los criterios establecidos en los indicadores y descriptores.

Para la ejecución de la app Scratch se contó con el espacio que brindó la institución dentro del programa Jornada Escolar Complementaria, durante tres días, estudiantes de la misma institución se sometieron de manera grupal a trabajar libremente con la herramienta partiendo de

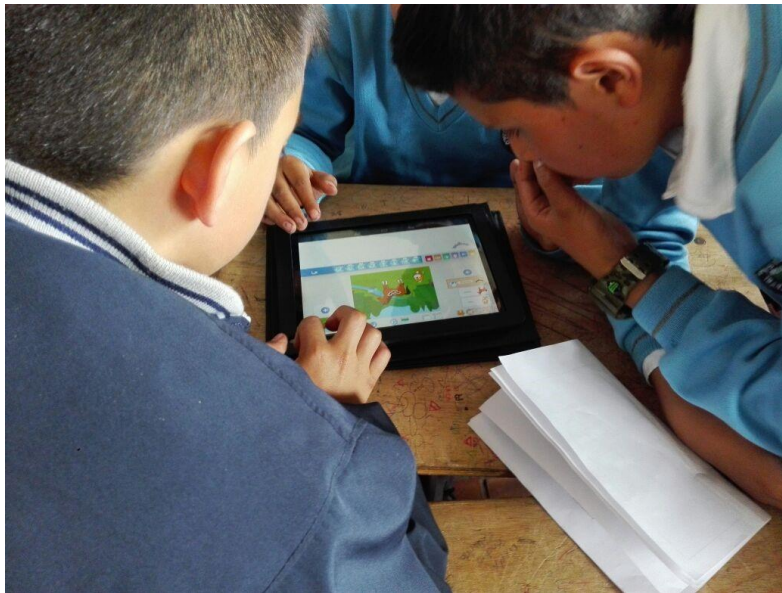
imágenes en realidad aumentada para que sirvieran de inspiración para la creación de los contenidos, para esta aplicación se tomaron los mismos 20 niños que respondieron a la encuesta virtual.

3.6 Consideraciones éticas

Para el manejo y uso de la información, no se puso en riesgo la integridad de los niños y jóvenes, se respetó su intimidad y se aplicó la ley de Habeas Data, para la protección de los datos, validando el derecho fundamental que permite conocer y rectificar la información recolectada. (Ver Anexo 4)

4. ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN Y HALLAZGOS

Partiendo del objetivo planteado en esta investigación, (Determinar cómo la cibercultura favorece los procesos escritores digitales en niños y jóvenes entre los 10 y 14 años en espacios complementarios de formación) se muestran en este capítulo del documento, los resultados del proceso de investigación, así mismo, se busca mantener una coherencia entre los objetivos específicos propuestos, por lo que en primera instancia se hizo un reconocimiento de caracterización en donde se identificaron los usos que tienen los niños y jóvenes con las herramientas digitales y el manejo de la escritura digital.



De la misma manera, al abordar cada categoría de análisis la cual articula en los resultados cada una de sus subcategorías, se evidenció cuáles son las necesidades que surgen en los estudiantes frente a los procesos escritores digitales, si existían tales y si al utilizar la app Scratch dichas necesidades son superadas o si por el contrario se mantuvieron como se determinaron desde el inicio de la aplicación de los instrumentos de recolección de información. La intención fue identificar los cambios generados en sus formas de comunicación escrita y a partir de la construcción colectiva, dando a conocer los hallazgos con respecto a los cambios en los procesos comunicativos de la comunidad focalizada.

4.1 Análisis de la información por categorías

4.1.1 Cibercultura y Educación:

La población con quien se llevó a cabo esta investigación, está conformada por estudiantes entre los 10 y 14 años, del municipio de Facatativá, quienes participan de forma activa en los programas culturales ofrecidos por la Biblioteca Pública sobre ruedas a través del programa Jornada Escolar Complementaria (JEC), que lidera la caja Colombiana de Subsidio

Familiar Colsubsidio desde el departamento de Cultura, bajo la modalidad fortalecimiento de áreas básicas y fundamentales - plan de lectura.

Se pudo determinar que el 100% de la población tiene acceso a internet y por lo regular lo tienen desde sus casas, el 45% de los estudiantes entran a internet para hacer la consulta de sus tareas, mientras que un 30% lo hace para jugar y ver videos, así mismo, el 25% de la población restante, lo utiliza como una oportunidad para compartir información de su interés, sea a través de un chat o un foro. Por lo general, el tiempo que dedican a estas prácticas es de una o dos horas al día, considerando el uso del internet como un aporte significativo para la humanidad, por los grandes avances científicos, tecnológicos y culturales mundiales que se pueden conocer desde allí.

El 100% de la población, manifiesta que es útil escribir en la red para otras personas, pues no solo se permite con ello dar a conocer sus puntos de vista, sino que pueden conocer el de los demás, aportando a sus construcciones y transformándose en prosumidores (productores y consumidores) de la red.

Con lo anterior, podemos ver cómo la actualidad de la educación hace referencia explícita a la tecnología y las relaciones que ésta tiene con los proyectos educativos institucionales, cabe observar cada una de las encuestas realizadas en esta investigación (ver archivo Excel anexo), para reconocer que los niños y jóvenes utilizan los recursos digitales para consulta de tareas, interactuar con personas, jugar o hacer videos, entre muchas otras opciones que permiten las plataformas virtuales. Por tal razón, Pierre Lévy (2007) planteaba que:

La demanda de formación no conoce solamente un enorme crecimiento cuantitativo, también sufre una profunda mutación cualitativa en el sentido de una sociedad creciente de diversificación y de personalización. Los individuos soportan cada vez menos seguir cursos uniformes o rígidos que no corresponden a sus necesidades reales y a la especificidad de su trayecto de vida. (Lévy, 2007, p.47)

Las mutaciones las vivimos hoy en el aula, en el hogar, en las bibliotecas y en todos aquellos canales que usan los individuos para adquirir cualquier tipo de conocimiento, por ende la tarea de nosotros los mediadores es generar prácticas enriquecidas que fortalezcan la demanda de formación que exigen hoy nuestros habitantes. Ahora bien, la demanda según mi análisis, está buscando el uso de herramientas digitales y se hace explícito cuando el 80% de los niños encuestados, confirman que el uso de la tecnología facilita el manejo de la información, permitiendo acceder al conocimiento a través no solo de las redes, sino de la ayuda de otros miembros de la comunidad virtual, es decir, la creación colectiva de conocimientos que promueve la realización de proyectos entre unos y otros de manera colaborativa.



Las plataformas virtuales y los intereses de los encuestados, nos lleva a pensar en la Cibercultura, que no es más que una nueva forma de interactuar que se empieza a dar desde el surgimiento y el desarrollo mismo de las plataformas virtuales para la comunicación entre personas desde la conectividad y la interactividad, todos aspectos que son tenidos en cuenta por nuestro grupo focal encuestado. De igual manera, la Cibercultura en el campo de la educación empieza a generar estos lazos que hoy exigen nuestros jóvenes, pues ya no sólo aprenden o crean desde la red, sino que son capaces de establecer canales de comunicación con otros internautas y resolver o generar dudas que se van dando durante la interacción.

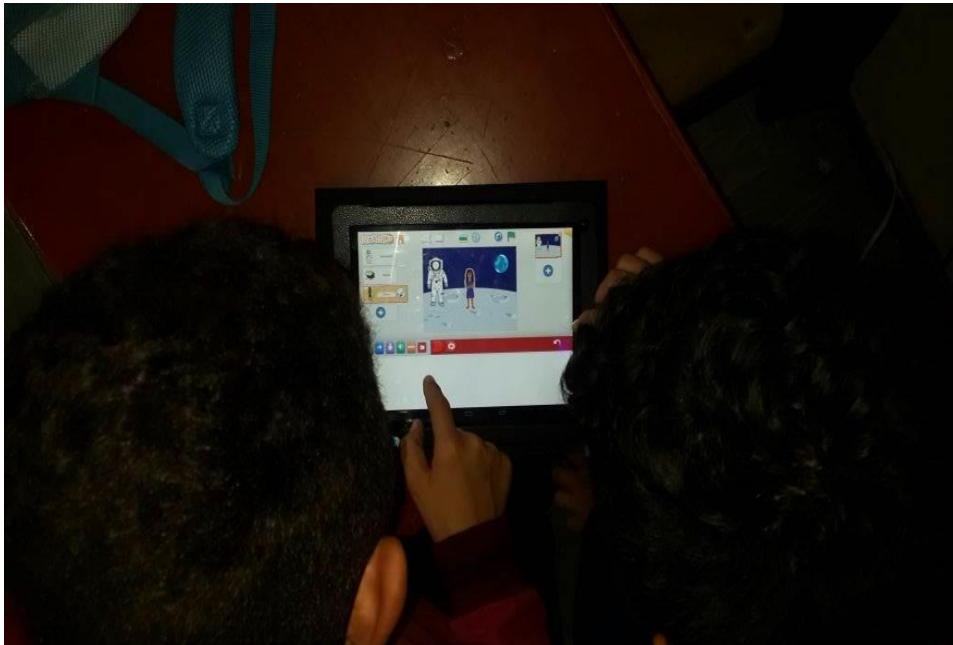
La Cibercultura y la educación según Pierre Lévy es más que un paso de lo análogo a lo digital, de lo escrito y oral tradicional a lo multimedia, para el teórico es:

La gran apuesta de la Cibercultura, tanto en el plano de la bajada de los costes como del acceso de todos a la educación, no está tanto del paso de lo presencial a la distancia ni de lo escrito y oral tradicional a lo multimedia. Es la transición entre la educación de una formación estrictamente institucionalizada (la escuela, la universidad) a una situación de intercambio generalizado de saberes, de enseñanza de la sociedad por ella misma, de reconocimiento auto-dirigido, móvil y contextual de las competencias. (Lévy, 2004, p. 101)

Si bien el cambio se sitúa más en comunidades virtuales de aprendizaje y el intercambio de saberes, elementos tan sensibles como los procesos escritores empiezan a tener transformaciones, pues de un plano personal como puede ser el autor con su escrito, pasamos recordando a Lévy (2004), a una comunicación entre muchos individuos que ya no se dividen

por un muro o una etnia, sino que todos hacen parte de un mundo digital que es capaz de romper cualquier frontera y generar aprendizajes y enseñanzas colectivas.

Ahora bien, un elemento importante en la escuela o proyectos que busquen el fomento de la escritura, es observar cómo los procesos escritos poco a poco se vuelven otros con la aproximación digital, ya que la escritura se democratiza y ya no depende de una editorial, una revista o aquellos monopolios que decidían que salía al mercado, sino de la publicación libre de contenidos que llegan a todas partes del mundo desde un click.



Dicha transformación se hace evidente en esta investigación, cuando el 100% de los encuestados manifiesta tener acceso a las redes sociales, Facebook la más común, en ella manifiestan descubrir el sitio en donde pueden compartir información, encontrando personas con intereses similares, incluso estando estas en otros lugares del mundo, el intercambio de

información, les permite manifestar libremente sus opiniones sin temor a ser juzgados por lo mucho o poco que conozcan de un tema, ya que de las mismas comunidades a las que se agregan van ampliando sus conocimientos.

Ahora bien, desde las respuestas mismas que dan los encuestados es necesario referenciar que las redes sociales y otras plataformas libres se han convertido en el lugar de expresión ya sea escrita, oral o animada, un ejemplo de esto es EST.14” el Scratch y las plataformas virtuales me han enseñado que lo que yo escribo es importante y mis compañeros se ríen y en ocasiones piensan las cosas que digo sin saber que soy yo”. EST. 09: “ya sé que lo que yo escribo o por ejemplo si subo un video muchas personas lo pueden ver pero también lo pueden cambiar o apoyar mi idea”. Sin duda alguna, las referencias que tienen los encuestados frente al tema son diversas y demuestran una nueva postura frente al expresar ideas de distintas maneras, ya sea programando para luego generar una narración (Scratch) o desde la intimidad de un Facebook o un Twitter, los encuestados se atreven a escribir, dibujar o diseñar de manera colectiva y sin miedo a fracasar.

4.1.2 Escritura digital

El 45% de los niños y jóvenes utilizan los elementos multimodales para crear contenidos desde la red, siendo el uso de archivos de audio el más común de ellos, seguido del uso de imágenes con un 25%, un 15% uso de videos y el otro 15% empleando todos los elementos en conjunto para crear de manera colectiva desde cualquier plataforma digital o red social. Adicional, el uso de emoticones y palabras abreviadas son utilizadas en su mayoría para

reemplazar la escritura convencional, por un lenguaje único, haciendo auténticas sus composiciones, convirtiéndose rápidamente en tendencia en la red.

Es así como la escritura desde la Cibercultura, empieza a generar cambios que se pueden evidenciar desde un simple muro de Facebook, un WhatsApp o un blog, entre muchas otras herramientas, lo importante acá es empezar a observar cómo las personas encuestadas empiezan a ver en estas plataformas una forma importante de comunicar ideas y expresar lo que piensan o creen sin temor a ser señalados por sus contenidos. De igual manera, la encuesta demuestra que este tipo de escritura y forma de expresión, desarrolla procesos de creación colectiva y los encuestados en un 70 % manifiestan que escribir a través de una red virtual es enriquecedor pues sus comunicaciones se vuelven internacionales y sus pensamientos son escuchados por públicos diversos que opinan, critican o crean a partir de una interacción virtual, con una persona al otro lado del mundo. (Ver archivo Excel anexo) A propósito, Cassany (2012) en su libro en Línea, argumenta frente a la transformación que hoy vivimos en torno a procesos escriturales digitales, lo siguiente:

Los artefactos digitales se componen de bits electrónicos, que construyen letras, sonidos, imágenes estáticas o en movimiento. En la red hay más contacto con interlocutores extranjeros, lo cual incrementa el uso de las segundas lenguas. Una parte importante de los escritos de la red no se acaba nunca o está siempre en proceso de mejora, cambio o adaptación: las webs y los blogs se actualizan, los foros se amplían, el historial de un chat se completa, etc. (Cassany, 2012, p.47 y 48)

Los cambios se hacen notables según Cassany (2012), desde el momento mismo que nos enfrentamos a textos que se amplían, se completan, pero no se acaban, al parecer encontramos una diferencia que se hace en la escritura desde la Cibercultura, un proceso que le interesa la creación colectiva, la interacción y la creación constante a cambios, por cada uno de los participantes que se involucran en este tipo de desarrollos creativos.

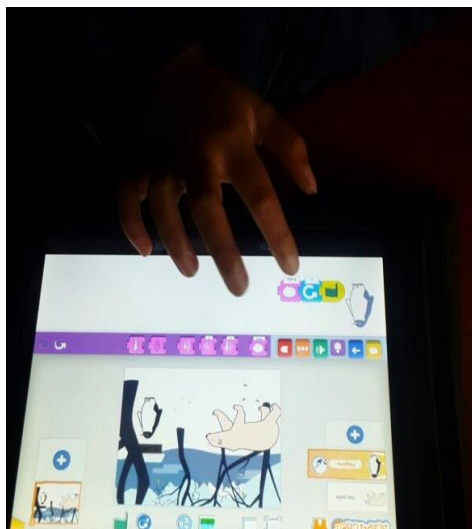
La creación colectiva y la interacción son dos elementos que se hacen evidentes dentro de esta investigación, donde niños y jóvenes se reunieron bajo una herramienta digital que posibilitó la creación de contenidos de manera conjunta y en tiempo real (Scratch), de manera implícita cada uno de los participantes evidenció que los textos nunca se acababan, por ello EST.17 aseguraba: mi papá y mi mamá también pueden escribir conmigo y mis amigos y hasta mi hermanito cuando crezca, es allí cuando la investigación empieza a arrojar resultados frente a lo que es escribir desde las plataformas virtuales, un espacio en el cual se interactúa y las cosas siempre están por hacer. (Ver anexo 1)

Los elementos que líneas más arriba enunciaba Cassany (2012), fueron todos explorados en esta investigación, acá se pudo evidenciar que cuando se trabaja en conjunto la creación es diversa y multimodal, es decir, algunos programaron, otros escribieron y unos más se dieron a la tarea de vestir de color la narración, la interacción trajo a la investigación la posibilidad de vincular elementos de la red y comunicarlos con las intenciones narrativas e imaginativas con la cual cada niño quería hacer su aporte al material en construcción

La escritura a la cual apuntó esta investigación, es aquella que nace de un Blog, un Scratch o una wiki, creaciones colectivas que quedan abiertas para que otros usuarios entren y las

hagan diferentes, desde un video, una grabación de voz, un hipervínculo, una creación artística o quizás una animación que puede dar otro matiz aquello que siempre está dispuesto a lo diferente.

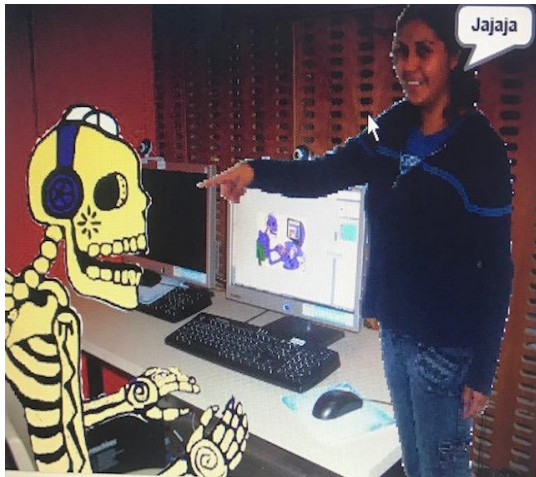
Acá, ya no estamos frente a la creación de letras sobre un papel que escribe un autor para un público específico, en la Cibercultura, el proceso escritural se transforma cuando queda expuesto en una red que es visitada por miles de usuarios, que pueden intervenir o decidir interactuar o no con un texto, acá toma vida el hipertexto de Cortázar con su obra Rayuela, donde quería una participación activa de sus lectores a través de todo su mundo escrito.



Teniendo en cuenta la escritura que hoy practican nuestros niños y jóvenes desde la biblioteca, esta investigación buscó una herramienta que relacionará la escritura con los procesos digitales, de allí nace la idea de hacer construcciones textuales desde Scratch. Un elemento que fue vital para la relación antes expuesta fue el resultado obtenido en las mediciones, donde el 100% de los niños y jóvenes encuestados manifiesta utilizar emoticones y palabras abreviadas

para establecer una comunicación con otros a través de la red, de esta manera dicen entenderse mejor con sus amigos, ya que generan un lenguaje especial que resulta divertido descifrar.

Es común el uso de videos, audios, imágenes a la hora de escribir, pues manifiestan que la mezcla de estos elementos con las palabras enriquece la información que quieren brindar, pues un hipervínculo que los direcciona a un sitio específico permite que su mensaje sea lo suficientemente efectivo. Así mismo, conocer de tendencias sea cual sea la de su interés, resulta ser una dinámica diferente cuando la información se transmite en una conversación con muchas personas (grupos de chats, foros) a través de audios, videos, fotos, links que transfieren a la noticia actualizada y todo en tiempo real. (Ver anexo 2)



Scratch es una herramienta que permite la creación colectiva, el video, las palabras abreviadas y la creación constante de contenidos, es por esto que los participantes, estuvieron expuestos a una gran variedad de recursos que encontraban en línea y eran propicios para generar

contenidos, cabe mencionar que Scratch, explora el texto, la imagen, el audio y el video, todos elementos que son puestos en escena para que las personas los usen como fuente de creación.

Dicha variedad, reconfigura el acercamiento a la escritura y genera nuevos proyectos donde las herramientas modales se incluyen en la creación de textos. Siguiendo a Cassany: Es el resultado del ejercicio de la libertad de expresión: cualquiera postea su blog, opina en un foro o reacciona en una red social. No creo que tengamos que criticar o reprimir este hecho, en cualquier caso, en la red no podemos atribuir certeza o fiabilidad de un texto. (Cassany, 2012, P.52).

Este trabajo demuestra el resultado del ejercicio de libertad de expresión, donde los niños escogieron mundos y codificaron escenarios junto a personajes atribuyéndoles características que ellos creían adecuadas para representar una escena o contar pequeños relatos que fueron fuente de su propia inspiración.

Un elemento que es importante tener en cuenta a la hora de escribir en Red, siguiendo a Cassany (2012), es el incremento exponencial de interlocutores y documentos, es decir, miles de millones de personas conectadas entre sí, generando contenidos alrededor del mundo. Ahora bien, lo que se pudo evidenciar con el uso de la aplicación Scratch, es el incremento de interlocutores, varios niños generando una idea que poco a poco se iba construyendo en conjunto, es decir, en grupos de manera análoga o digital, decidían que características llevaba cada uno de sus personajes, entre todos construían el guion y definían los movimientos o las intervenciones que se hacían en los escenarios virtuales. De igual manera, las intervenciones quedan para que sean subidas a la red y las personas puedan compartirlas desde la Cibercultura.



Hay un tema que es de suma importancia para la Cibercultura y que se hace explícito en esta investigación, para lo cual quiero dar cuenta del hipertexto, es decir, escribir en red, también se hace desde un link, una persona que conecta una lectura con otra porque ve en estas semejanzas, desde un video, desde un audio, desde una fotografía, etc., los textos en la Cibercultura se convierten en hipertextos, obras que vinculan herramientas modales para generar un gran escrito que ya no solo se hace de palabras sino de contenidos diversos.

Cada una de las persona que estuvo inmersa en esta investigación, de forma explícita e implícita, sabían que tenían una gran biblioteca virtual la cual podían usar a su manera, por ende tenían a su disposición una Tablet, con la cual podían sacar fotografías, hacer videos, hacer narraciones orales o quizás buscar una imagen en línea con la cual se sintieran más identificados,

el Scratch promueve una escritura modal donde los niños y jóvenes supieron manejar la herramienta y sacarle el mayor provecho.

4.1.3 Hallazgos

La investigación demuestra un fortalecimiento en la creación de textos escritos, cuando se implementan estrategias que brindan oportunidades para un desarrollo colectivo de saberes (Scratch), cuando los mismo estudiantes reconocen que entre varios se pueden realizar intervenciones que apuntan al cambio de estructuras y la generación de acciones que implícitamente impulsan su desarrollo dentro de comunidades que fomentan la escritura y posibilitan la construcción y transformación colectiva de conocimiento.

La construcción y transformación de textos se hace evidente cuando cada uno de los participantes entendió que entre todos están construyendo una narración que les permite además de la escritura, los sonidos y la imagen, la creación continua de nuevos mundos que al entrar en una nueva interacción se van a hacer otros. En este contexto interactivo, se puede observar que los niños y jóvenes analizan el poder de la comunicación masiva no ya desde la teoría de la conspiración donde el monopolio da la información domina la consciencia colectiva, sino desde el empoderamiento de las comunidades, el surgimiento de nuevas voces con la democratización del acceso a tics y el uso alternativo de las redes sociales.

Dentro del grupo investigado y sus conversaciones, se puede evidenciar que en ninguna de sus aulas se generan proyectos donde ellos puedan crear textos que amplíen la frontera de la escritura, donde no sólo hay espacio para los escritos que se han venido impulsando desde la imprenta, sino que desde una foto o un click también están aportando a una narrativa.

En el uso de aplicaciones como Scratch para fomentar la creación de escritura desde la Cibercultura en niños y jóvenes, hizo evidente el identificar que cada vez más las personas descubren dentro de estos procesos, narraciones en constante movimiento que están sujetas a la construcción constante de sentido de quienes las comparten, las viven, las subvierten, las alimentan y las revitalizan. No es posible, desde los hallazgos de esta investigación, comprender una narración sin los colectivos de personas que le dan sentido a lo escrito y constantemente lo someten a cambios, a través de la experimentación y la interacción.

Finalmente, los niños y jóvenes entendieron y reconocieron que el uso de elementos multimodales resulta clave para la generación de contenidos, que no sólo la escritura es válida dentro del mundo de la Cibercultura, sino que desde un video pueden aportar a un escrito, desde un link que se cree es pertinente en una narración, una foto, un cuadro, pocas palabras, un audio, todo confluye en este gran hipertexto que le da cabida a todas las formas de expresión que encuentran las personas para comunicar una idea. Es importante recalcar que cuando las personas entienden que hay diversas formas de aportar a una construcción colectiva de conocimientos, se arriesgan más a soñar y a querer ser parte de esa interacción que los vincula sin ningún tipo de reproche por el tipo de aporte que puedan realizar.

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Se puede afirmar que el fomento de la escritura se logró con todos los participantes, en mayor o menor medida, el estar inmersos dentro de plataformas virtuales influyó para la realización de proyectos conjuntos vinculando el hipertexto y la creación colectiva de conocimientos.

Las plataformas virtuales son la excusa para que los estudiantes se den a la tarea de crear y los hipertextos, la forma como cada uno se apodera de un conocimiento en el cual se hace énfasis en las conexiones que se pueden dar entre la imagen, el sonido, la programación, la literatura y el diseño, generando un cambio significativo en la forma de ver un escrito, a propósito Cassany (2012) afirma:

La red ha tenido un impacto trascendental en los usos escritos. En primer lugar, ha creado géneros textuales nuevos, que nunca habríamos imaginado, como una conversación escrita (el chat) o un texto obicuo (la web), o ha reformulado géneros históricos y populares como la carta, el diario personal o el álbum fotográfico (Cassany, 2012, P.29)

El hipertexto se convierte en un medio para que los niños y jóvenes reconozcan la escritura digital como una forma novedosa de crear, pues permite entender las lógicas de la escritura misma cuando se articulan el texto con una foto, un movimiento que se logra desde la programación o la creación de una historia de principio a fin por medio de hipervínculos que se conectan con otras escrituras e historias.

Si hablamos de hipertextos y creación colectiva, es claro que esta investigación implícitamente deja a sus lectores la pregunta que todos debemos hacernos frente al término escritura desde las plataformas virtuales, pues ya no es sólo texto sobre papel e imágenes que se ponen en una u otra hoja, sino como afirma Cassany (2012) “motores de búsqueda, bases terminológicas, diccionarios plurilingües, verificadores ortográficos, tipografía, edición, diseño,

imagen (dibujo, fotografía, video) y audio para gestionar los componentes no verbales que acompañan un documento multimodal” (P.38).

En esta nueva forma de configurar un escrito, las personas tienen la oportunidad de viajar por red y conseguir imágenes en milésimas de segundos, pueden ser booktubers, creadores de videos que amplían una narrativa o fortalecer la narración desde un sonido, una investigación que se añade por medio de un link, una fotografía o un hipervínculo que puede llevar a miles de posibilidades dentro de la red, acá todos los elementos multimodales son válidos y todos hacen parte de un gran texto que ya no sólo habla de la escritura desde las letras sino desde lo que cada participante puede dar desde sus capacidades y habilidades técnicas, metodológicas, poéticas, administrativas, entre muchas otras.

La escritura que se hizo visible en esta investigación, se fortaleció desde las herramientas multimodales, tal cual se ha expuesto líneas más arriba, el interés que tienen los jóvenes por las plataformas virtuales crece día a día y queda para otras investigaciones el interés que tienen los docentes por fortalecer una línea pedagógica interactiva que promueva los procesos escritores y entienda las dinámicas sobre las cuales hoy se mueven la mayoría de la población juvenil e infantil.

No debemos olvidar la comunidad educativa y la población en general que tal como lo establece Cassany (2012):

estos conceptos desafían a la institución académica, los ordenadores y la red están teniendo más impacto en el hogar que en el aula: se usa más internet en casa que

en la escuela. Mientras nuestra vida diaria cambia al ritmo que incorporamos cada tecnología, la escuela resiste y se aferra a la imprenta” (P.250).

Será necesario entonces mirar las políticas educativas y los planteamientos en currículo que tiene el Ministerio de Educación Nacional de Colombia para observar de qué manera las estrategias de la Cibercultura se hacen presentes para fortalecer procesos escritores y lectores de los niños y jóvenes colombianos.

Finalmente, desde el uso de aplicaciones digitales, se pudo vislumbrar que es una oportunidad pedagógica para llegar a la producción de textos desde lo virtual, la apropiación, el gusto, la creatividad y lo útiles que se sienten los participantes en cada una de las actividades, ya que independientemente de sus saberes, las plataformas les brindan la oportunidad de potenciar la narración desde una gran variedad de elementos multimodales. La narrativa literaria a través de la Cibercultura, posibilita que los niños que sentían miedo a escribir grabaran un sonido o participarán por medio de la programación informática a generar una escena que diera vida a la narración.

Potenciar los saberes desde la cibercultura es una tarea que se hace indispensable en un país que presenta unas cifras aterradoras entorno a las falencias de lectura y escritura, no podemos seguir quedándonos en cifras sin revisar las metodologías que están colaborando para que los niños y jóvenes escriban desde el aula, ya que en esta pequeña muestra es claro que las instituciones educativas siguen en el afán de calificar una tilde o una coma, algo que no critico desde ningún punto de vista, sólo deseo dejar la recomendación de hacer estudios de contexto que nos arrojen las necesidades de estas generaciones y apoyados desde ahí entender que la escritura desde la cibercultura se da todos los días y en todos los momentos (WhatsApp, blogs,

Facebook, snapchat) existe la necesidad de adentrarnos en ese mundo y desde allí impulsar aún más la creación colectiva de textos, la escritura y las narrativas transmedia, donde se escribe y se narra desde varios puntos de vista y con la posibilidad de ser escuchado, leído e intervenido desde cualquier lugar del mundo.

REFERENCIAS

- Ameigeiras, R. (2009). *El abordaje etnográfico en la investigación social*. En Vasilachis, Estrategias de investigación cualitativa. Barcelona: Gedisa.
- Ardévol, E., Bertran, M., Callén, B., & Pérez, C. (2003). *Etnografía virtualizada: la investigación participante y la entrevista semi-estructurada en línea*. Revista Athenea digital (3). Universitat Oberta de Catalunya. Disponible en www.raco.cat/index.php/Athenea/article/download/34111/3395.
- Cassany, D. (2010). *Leer y escribir literatura al margen de la ley* en CILELIJ (I Congreso
- Cassany, D. (2012). *En- línea. Leer y escribir en la red*. Barcelona: Editorial Anagrama Iberoamericano de Lengua y Literatura Infantil y Juvenil). Madrid: Fundación SM / Ministerio de Cultura de España.
- Guillén, C. (1985). *Entre lo uno y lo diverso*. Barcelona: Grijalbo.
- Hernández, A. (2014). *Narrativas transmediáticas en entornos digitales: la novela hipermedia*
- Pullinger, Kate. (2014) *Innimate Alice* y sus aplicaciones docentes. Cuadernos de información y comunicación. Vol19 287 -301
- Hine, C. (2000). *Etnografía virtual*. Barcelona: Editorial UOC
- Lévy, P. (2007) *CIBERCULTURA Informe al Consejo de Europa*. México: Anthropos editorial

Lévy, P. (2004). *Inteligencia colectiva, por una antropología del Ciberespacio*. Washington.

Traducción del francés por Felino Martínez Álvarez

Masson, B. (1999). *Issues in virtual ethnography*. En: *Etnografía virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada en línea*. Revista Athenea

digital. (3), pp.72-92. Disponible en

www.raco.cat/index.php/Athenea/article/download/34111/33950

Miller, C. H. (2004). *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*.

Boston: Focal Press.

Porter, J (1998). *Rhetorical Ethics and Internetnetworked Writing*. Greenwich, CT: Ablex.

Prensky, Marc (2011). *Enseñar a nativos digitales*. Ediciones SM

Rodríguez, J. (2011). *Narratopedia: Reflexiones sobre narrativa digital, Creación colectiva y cibercultura. Nuevas narrativas, nuevos conceptos, nuevas mediaciones*.

Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Grupo Planeta.

Taba, H. (1970) *Elaboración del currículo*. Buenos Aires: Troquel S.A.

Turkle, S. (1997). *La vida en pantalla: la identidad en la era de internet*. Barcelona:

Paidós

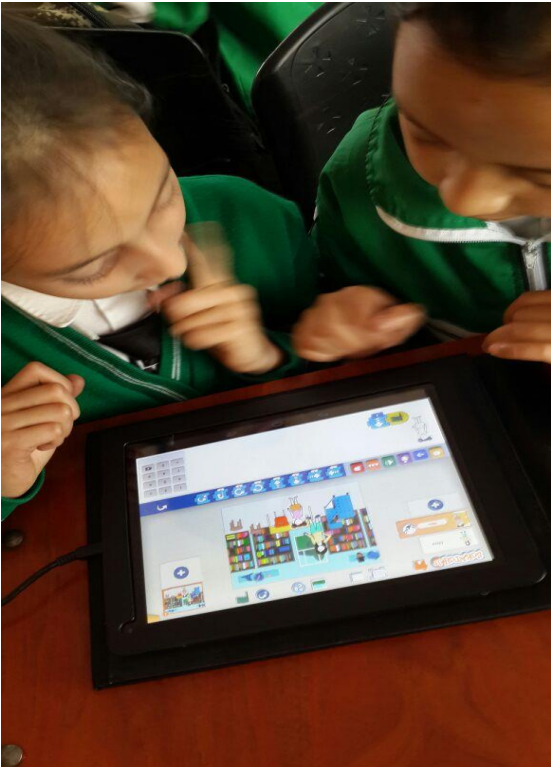
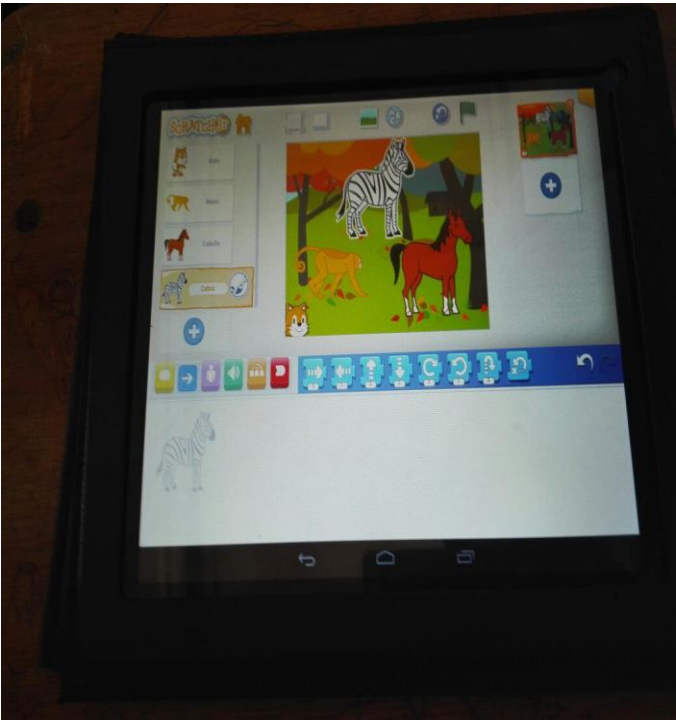
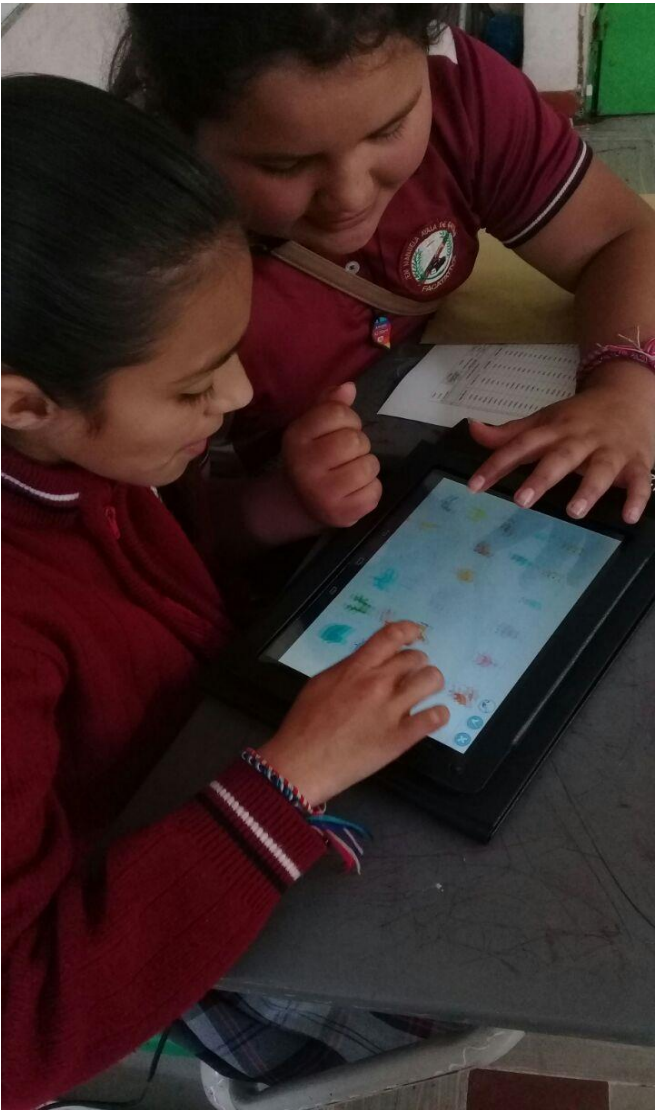
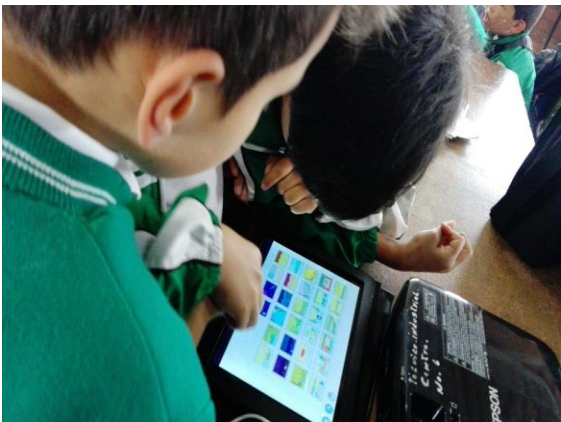
Vasilachis, I. (2009). *Estrategias de investigación cualitativa*. Barcelona: Gedisa

ANEXOS

Anexo 1: ESCRITURA DIGITAL: Inteligencia y construcción colectiva del conocimiento



Anexo 2: Uso de elementos multimodales



Anexo 3: Formato Habeas Data

CUMPLIMIENTO DE LA LEY DE HABEAS DATA
AUTORIZACIÓN PARA EL TRATAMIENTO DE DATOS PERSONALES

Autorizo expresamente de manera libre, previa, voluntaria y debidamente informada a la Caja Colombiana de Subsidio Familiar Colsubsidio, identificada con el NIT 860.007.336-1, sobre la cual manifiesto conocer que cuenta con una variedad de áreas de negocio para la prestación de diversos bienes y servicios, tales como: la venta de todo tipo de mercaderías a través de sus supermercados, droguerías, tiendas y canal virtual, así como la prestación de servicios de vivienda, salud, educación y cultura, recreación y turismo, alimentos y bebidas y crédito social, para que en el desarrollo de las mismas se sirva: recolectar, almacenar, usar, circular, suprimir, procesar, compilar, intercambiar, actualizar y disponer de los datos que sean suministrados por mí, así como para transferir dichos datos de manera total o parcial a las personas jurídicas en las cuales tengan participación accionaria o de capital o entidades vinculadas, así como a sus aliados comerciales estratégicos con fines administrativos, comerciales y de mercadeo para el envío de información sobre los diferentes programas y servicios, y en especial para el envío de campañas, promociones o concursos de carácter comercial y publicitario, invitaciones a eventos, evaluar la calidad del servicio, realizar estudios de medición de niveles de satisfacción, impacto, aceptación o percepción, realizar estudios o investigaciones de mercado, comercialización de servicios y productos a través de los diferentes canales de información, los cuales serán sometidos a los fines establecidos anteriormente conforme a la ley 1581 de 2012.

Colsubsidio podrá realizar este tratamiento de los datos, aún después de finalizada nuestra relación comercial y/o contractual; autorización que sólo se entenderá revocada cuando medie comunicación expresa en tal sentido, proveniente del suscrito o de quien haga mis veces.

Adicionalmente, en mi calidad de representante legal de mi menor hijo, manifiesto expresamente que autorizo a Colsubsidio, como entidad privada sin ánimo de lucro, para realizar el tratamiento de datos personales sensibles de mi hijo (aquellos relacionados con la salud, datos biométricos, condiciones socioeconómicas, raza, sexo, etc) dentro de las finalidades vinculadas al curso de sus actividades legítimas, especialmente aquellas derivadas de los servicios de educación y cultura, con las debidas garantías de seguridad y respeto por los derechos al hábeas data del menor, e igualmente, que el menor ha ejercido su derecho a ser escuchado y que su opinión ha sido valorada teniendo en cuenta la madurez, autonomía y capacidad para entender el asunto.

Autorizo el envío de comunicaciones utilizando mis datos de contactos, tales como: Número de teléfono móvil, Correo Electrónico, Redes sociales, Dirección de correspondencia, Teléfonos fijos, o cualquier otro medio de contacto que permita la tecnología.

Firma: Fecha:
Nombre: C.C.

El Titular podrá consultar el Manual Interno de Políticas y Tratamiento de datos personales y el Aviso de Privacidad completo en la página www.colsubsidio.com y elevar cualquier solicitud, petición, queja o reclamo a través de: Líneas de servicio al cliente Colsubsidio: Línea audioservicios Bogotá 7457900, línea nacional gratuita: 018000 94 7900.

AUTORIZACION VOLUNTARIA PARA EL USO DE IMÁGENES FOTOGRÁFICAS Y VIDEOS

Yo, , mayor de edad, identificado con CC No de , actuando como persona natural, EN NOMBRE Y REPRESENTACIÓN DE MI HIJO MENOR , identificado con la T.I. o N.U.I.P. No. por medio de este documento me permito manifestar de manera libre, voluntaria y espontánea, que AUTORIZO:

- 1. La participación de mi hijo (Nombres –Apellidos) en las imágenes fotográficas y videos institucionales tomados por COLSUBSIDIO.
- 2. Autorizo a COLSUBSIDIO para hacer uso de las mismas, sin restricción alguna, con el fin de divulgar su imagen institucional en todos los medios de comunicación que considere pertinentes.
- 3. Renuncio desde ya a cualquier pretensión de carácter económico presente o futura, por la utilización que de dichas imágenes haga COLSUBSIDIO.

Cordialmente,
Firma:
Nombre:
CC de
Fecha